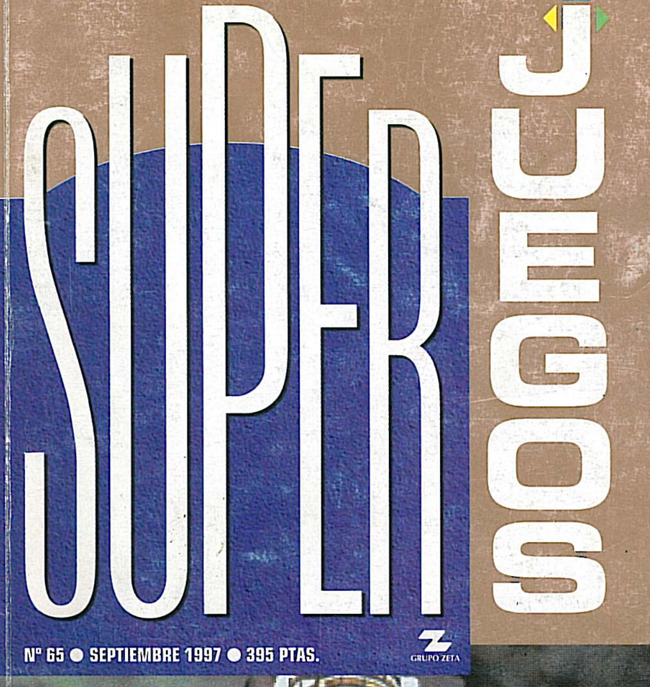


Nº 65 ● SEPTIEMBRE 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA

NINTENDO 64 LYLAT WARS

Vibra como nunca con la espectacular y revolucionaria continuación del clásico Starwing de Super Nintendo.







50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS



GRATIS SUPLEMENTO

NOVEDADES

▸ PLAYSTATION
BROKEN SWORD 2
HERCULES

▸ NINTENDO 64
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

REGALAMOS...

40 WARCRAFT II
25 SPEEDSTER
20 ROSCO McQUEEN

FINAL FANTASY VII

LLEGA EL REY DE LOS RPG

Desvelamos todas las claves y secretos del juego más deseado de los 32 bits de Sony.



SUMARIO

SEPTIEMBRE 1997

65

EN PORTADA



Id acostumbrándoos a ver los personajes de FINAL FANTASY VII copando lugares de relevancia en esta revista. Personajes que se acabarán haciendo tan familiares para vosotros como pueda ser Mario o Sonic. Aunque aún debamos esperarnos hasta Noviembre para disfrutar, y en perfecto castellano, de la epopeya de Square, debido a la complejidad y la relevancia del juego mes a mes os iremos acercando hasta el fantástico universo FINAL FANTASY. Un juego que marcará este final de año y que catapultará a los usuarios de PlayStation hacia el Olimpo de la magia audiovisual.





SUPER NUEVO





GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

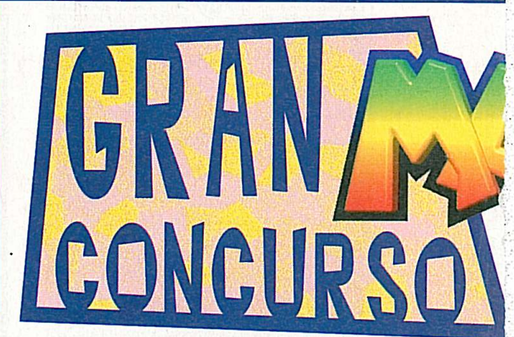
Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

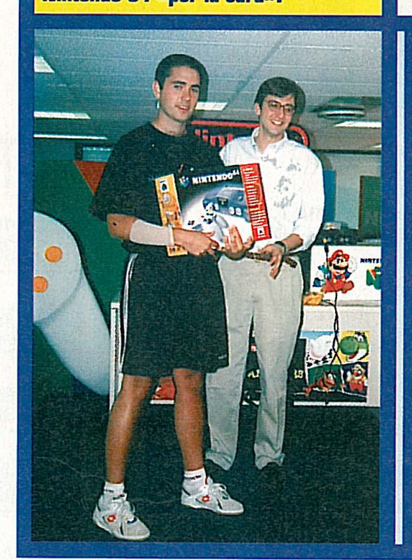
Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

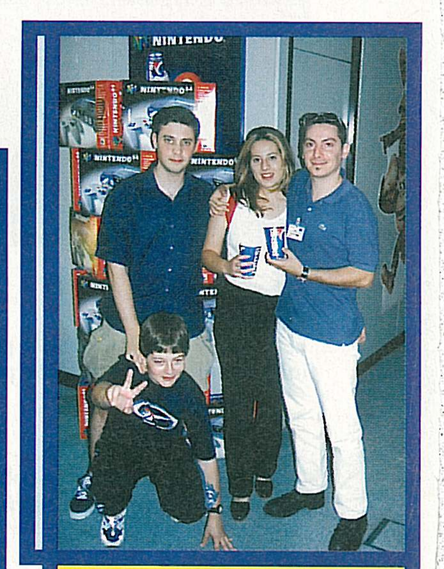
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



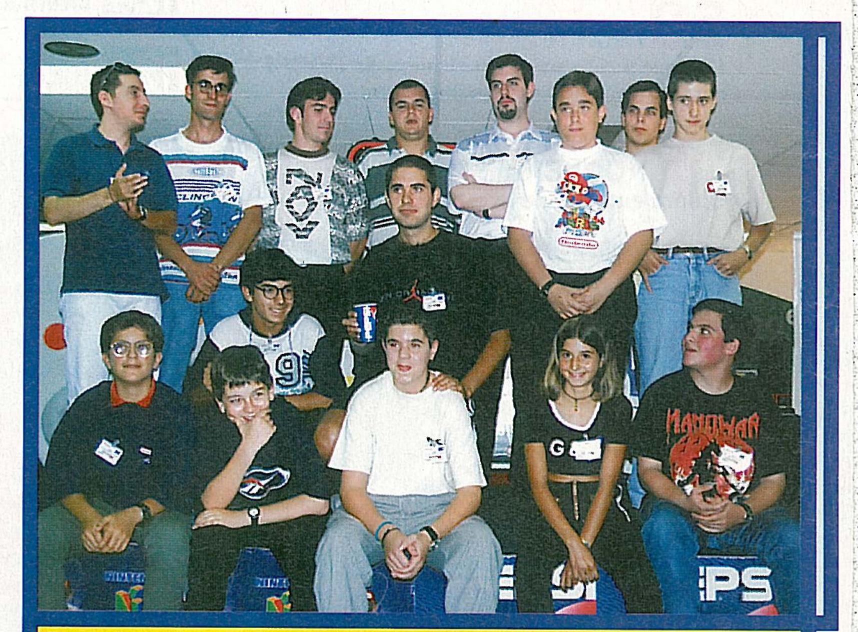


Los guardias de seguridad de Nintendo consiguieron detener a este sujeto cuando se disponía a «levantar» una Nintendo 64 «por la cara».





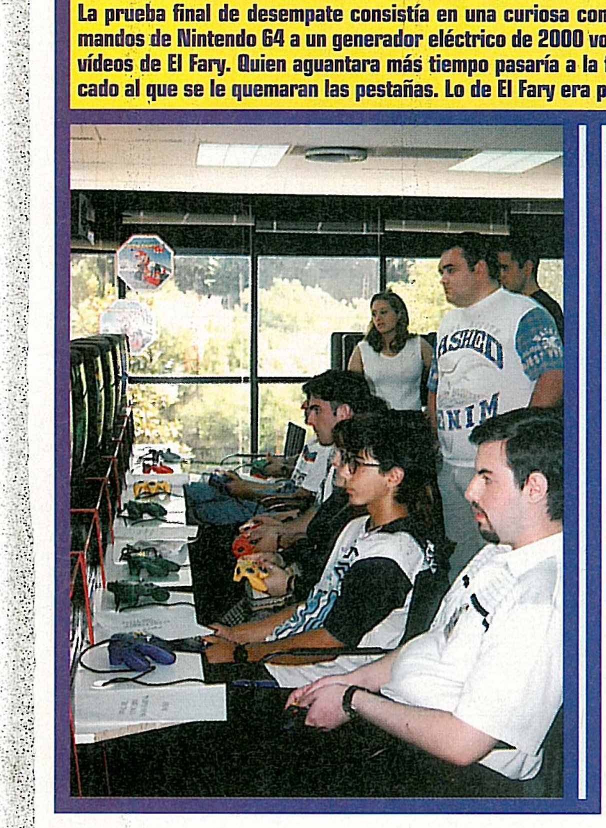
Hubo tiempo para a todo, incluso para ligar con rubias potentes. El niño de la foto ligar no ligó, pero acabó con la bandeja de canapés y los sandwiches.



En esta instantánea podéis contemplar a los componentes del Club de Petanca La Mula Francis, que ganó el Campeonato de España a la Peña de Depiladores Pepileidi, capitaneado por Rulfo Montón Depelamen. Este último no pudo participar al ser confundido con un mapache por el guardia de seguridad y recibir un balazo en las posaderas.

MARIO KART 64

La prueba final de desempate consistía en una curiosa competición de resistencia. Se conectaron los mandos de Nintendo 64 a un generador eléctrico de 2000 voltios, a la vez que en la tele ponían todos los vídeos de El Fary. Quien aguantara más tiempo pasaría a la final, con la salvedad de que sería descalificado al que se le quemaran las pestañas. Lo de El Fary era para apoyar la concentración psicológica.





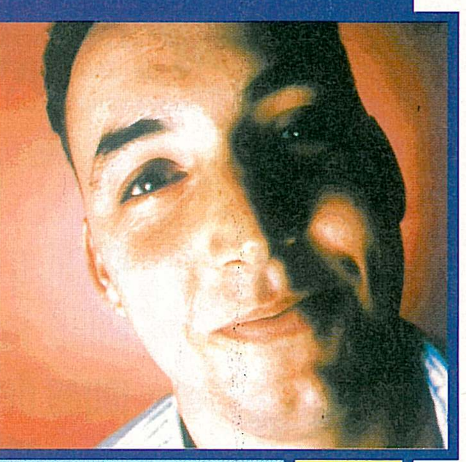
Esta atractiva mujercita en ciernes se llevó, además de una Nintendo 64, el teléfono de Doc, una poesía y una flor, al quedar prendado de su hermosura.

Dejando de lado el corrosivo humor que nos caracteriza y que podéis apreciar en los pies de foto, desde aquí agradecemos a **Nintendo España** el habernos invitado a la fase final del **Concurso MARIO KART-Pepsi**, que fue ganado por el turolense **José Luis Lamadrid**, con un tiempo de 2 minutos, 33 segundos y 34 centésimas. El segundo clasificado de la reñida competición quedó a apenas 21 centésimas del campeón.

HACER LAS COSAS BIEN

EDITORIAL

El periodismo especializado en videojuegos requiere de ciertas habilidades que permitan adelantarse a los acontecimientos y ofrecer en una publicación como la nuestra determinadas noticias o reportajes que puedan considerarse como exclusivas. En el otro lado de la moneda está la competencia que, al ver que no tiene o no ha conseguido lo que el otro ofrece, puede reaccionar de varios modos. Nosotros jamás hemos criticado a nadie por hacer bien su trabajo, al contrario. Nuestra rabia por no haber conseguido algo que otros tienen se reduce a mordernos la lengua e intentar que el mes siguiente no vuelva ocurrir. Otra forma de reaccionar es la típica pataleta en la que nunca caeremos, que consiste en culpar del «fracaso editorial» a personas ajenas, como compañías productoras o distribuidoras, intentando lavarse la cara ensuciando la del vecino. Un pobre recurso que se sigue utilizando.



EL MISTER

LA «NOCHEVIEJA» DE LOS VIDEOJUEGOS PUEDE CONSIDERARSE EL 31 DE AGOSTO, DEBIDO A QUE ES EN SEPTIEMBRE CUANDO SE INICIA CADA NUEVO CICLO ANUAL DE LANZAMIENTOS. LO QUE VERÉIS ESTE MES EN LA REVISTA, MARCARA EL FUTURO PRÓXIMO.

NOTICIAS

NINTENDO PREPARA UN OCTUBRE MAS QUE MOVIDITO

Nintendo España nos va a «poner las pilas». Para empezar GOLDENEYE de ***Nintendo 64***, que se confirma que tendrá un modo para cuatro jugadores simultáneos, será compatible con el *Rumble Pak*, y aparecerá en el mercado durante el mes de Octubre. Otro de los grandes es BOMBERMAN 64, que introducirá un nuevo concepto de juego acorde con las posibilidades de la consola. Lo tendremos en las tiendas a finales de Octubre, principios de Noviembre. También en Octubre aparecerá el DONKEY KONG LAND 3 para ***Game Boy***, una fiel adaptación de su hermano de ***SNES***. TETRIS PLUS, una nueva variante del puzzle legendario, también debería salir a la calle por esas fechas. Por último, anunciar la bajada de precio de la tarjeta de memoria para ***N64*** (*controller pak*), que pasará de 4990 a 2990 pesetas aproximadamente.



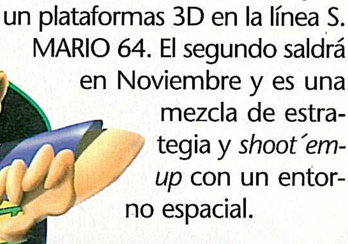
El juego de Nintendo 64 basado en las andanzas de 007 tendrá un modo especialmente preparado para jugar cuatro jugadores simultáneamente y será compatible con el Rumble pak (que vendrá incluido con el esperadísimo LYLAT WARS en Septiembre).

COMPAÑIAS

RASCAL y COLONY WARS, las nuevas joyas de Psygnosis

Psygnosis parece que aún no ha quebrado con la llegada de **Fernando Martín** y sigue su oferta continua de buenos juegos. En esta ocasión os presentamos dos, RASCAL y COLONY WARS. El primero saldrá en Marzo del 98, y es un plataformas 3D en la línea S. MARIO 64. El segundo saldrá en Noviembre y es una mezcla de estrategia y *shoot´em-up* con un entorno espacial.

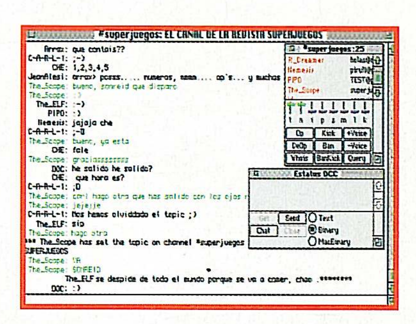




INTERNET

SUPERJUEGOS crea un canal de IRC de videojuegos

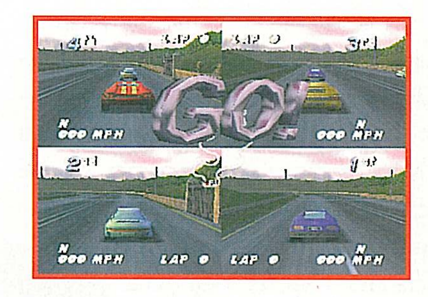
Si tienes acceso a **Internet**, ya tienes un canal para hablar de videojuegos en español. Sólo tienes que bajarte el *Mirc* si tienes ***PC***, o el *Ircle* si tienes ***Mac*** y conectarte a cualquier servidor de **Undernet**. Una vez dentro, entra en el canal **#superjuegos** y podrás hablar de videojuegos con toda la gente que haya conectada. Los redactores de la revista también entrarán para que puedas hablar con ellos directamente. ¿A qué esperas para convertirte en un «vIRCioso»?



COMPAÑIAS

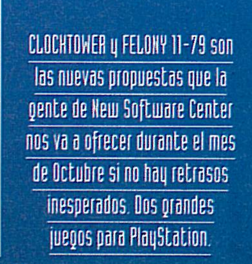
Titus anuncia mejoras para su LAMBORGHINI 64

La gente de **Titus** nos ha anunciado cambios para su lanzamiento más importante para este final de año. Ahora podrán jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente, y se ha aumentado hasta seis el número de circuitos disponibles. Además, el juego será compatible con el *Rumble Pak,* lo que unido a las características ya conocidas del juego, hará que se convierta en una de las sensaciones del año.



New Software Center distribuirá dos grandes juegos de Ascii

New Software Center acaba de anunciar la distribución de dos grandes juegos de **Ascii**. Sus nombres son CLOCKTOWER (segunda parte de un juego de **Human** para ***SNES***, por lo que recibe el nombre de CLOCKTOWER 2 en **Japón**), y FELONY 11-79. El primero de ellos ha sido una de las sensaciones del año en el mercado nipón. Está ambientado en multitud de escenarios, todos envueltos bajo una atmósfera de terror. El argumento del juego gira sobre un perturbado con unas inmensas tijeras (no, no es Llongueras), teniendo como objetivo averiguar su identidad y escapar de sus «filomatic», capaces de depilar hasta el mismísimo **The Punisher** en menos de 3 días (pudisteis ver una imagen de este ser en el PRESS START del pasado número). FELONY 11-79 es una desenfrenada carrera al más puro estilo Cannonball en la que nuestro objetivo no es llegar en primera posición, sino llevar a cabo unas misiones determinadas en cada escenario, como destruir cabinas telefónicas al más puro estilo **R. Dreamer** un sábado noche, o destrozar una limusina a golpe limpio. El juego fue programado por **Climax**, y distribuido en **Japón** bajo el nombre de RUNABOUT. ¿A que ya os suena más?


CLOCKTOWER y FELONY 11-79 son las nuevas propuestas que la gente de New Software Center nos va a ofrecer durante el mes de Octubre si no hay retrasos inesperados. Dos grandes juegos para PlayStation.



COMPAÑÍAS

JOE BLOW, un plataformas 3D de Telstar para PSX.

Telstar está a punto de sacar al mercado británico su última propuesta en forma de plataformas tridimensional. Su nombre es JOE BLOW, y trata de un héroe que debe restablecer a La Reina de los Sueños en su trono para evitar que los niños tengan pesadillas. Este mágico argumento envuelve un juego repleto de calidad técnica, enorme mapeado y gráficos en alta resolución.



COMPAÑÍAS

Los luchadores de arcilla llegan a Nintendo 64.

De la mano de **Virgin**, y con el colosal antecedente que tuvimos en 16 *bits*, ya hemos podido ver una *beta* de CLAYFIGHTERS 64, un *beat´em-up* de **Interplay** que cuenta con la particularidad de que los luchadores son muñecos de arcilla. Bajo un entorno en el que luchadores en 2D se mueven en escenarios tridimensionales podremos utilizar los modos y maneras habituales últimamente en este tipo de juegos, como especiales o *ultracombos* tipo KILLER INSTINCT. Earthworm Jim y Boogerman son algunas de las estrellas invitadas.



Los que disfrutaron con el CLAYFIGHTERS de 16 bits y posean o tengan en sus planes adquirir una Nintendo 64 podrán volver a revivir el juego adaptado a las nuevas tecnologías. Entretenimiento asegurado.



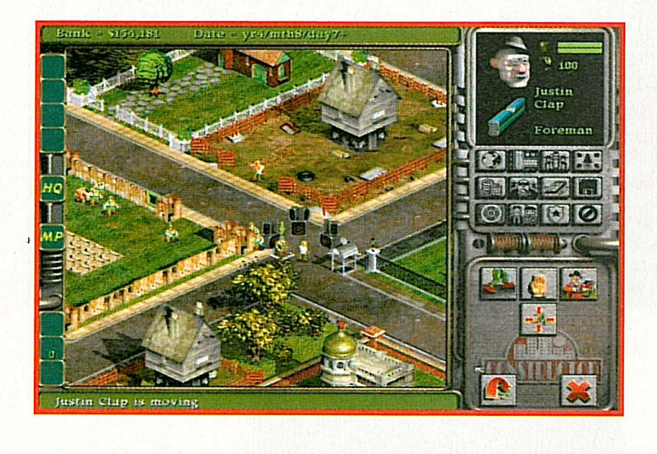
COMPAÑIAS

Acclaim nos presenta tres nuevos juegos

CONSTRUCTOR, FORSAKEN y SOCCER 64 son los tres nuevos juegos que **Acclaim** tiene en el «horno». El primero, como su nombre indica, es una especie de SIM CITY con gráficos espectaculares, y aparecerá en Noviembre. FORSAKEN es un juego tipo DESCENT pero «a lo bestia» que veremos a principios del año que viene. Por esas mismas fechas se espera a SOCCER 64, que traslada la magia del deporte rey a la consola de ***Nintendo***.







COMPAÑIAS

Velocidad y acción desenfrenada para Saturn

El penúltimo rey de las recreativas de velocidad de **Sega Amusement**, TOURING CAR, y el «Pope» de los juegos en red de ***compatibles PC***, QUAKE, tendrán su correspondiente conversión para los 32 *bits* de **Sega**. El primero es un juego de coches muy en la línea DAYTONA que combina la calidad técnica de SEGA RALLY con la jugabilidad de DAYTONA. QUAKE es un clónico más de DOOM repleto de monstruitos deformes que deberemos aniquilar.



TOURING CAR toma de SEGA RALLY su calidad técnica y de DAYTONA la jugabilidad. QUAKE es un clónico de DOOM con personalidad propia.

COMPAÑIAS

Electronic arts, velocidad y disparos

AUTO DESTRUCT es el nombre de un nuevo lanzamiento de **EA** que trecuerda a la saga TWISTED METAL en su mecánica, y a NEED FOR SPEED 2 en su calidad gráfica. Se espera para Noviembre. Cambiando de tercio, FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 será el nombre del proximo FIFA SOCCER y llevará a **Raúl** en su carátula.



Sony y FAP contra la piratería de juegos

Sony Computer Entertainment ha solicitado la asesoría e intervención de la **FAP**, Federación para la protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual, con el objetivo de eliminar la creciente piratería que está sufriendo su consola. Sus acciones incidirán tanto en el aspecto jurídico, policial, judicial y social. Para que os hagáis una idea de la situación, y según un estudio realizado, el sector legal del videojuego en **España** mueve unos 12 mil millones anuales, y el pirata 9 mil nada menos.



Esta foto podéis ver un momento de la presentación a los medios de comunicación del acuerdo firmado por Sony Computer Entertainment España y la FAP en defensa del software de PlayStation.



en Asociación con:



¡PREPARATE PARA LA GUERRA!















EDITA Y DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. The Dark Saga, Tides of Darkness y Beyond the Dark Portal son marcas de WarCraft y Blizzard Entertainment son marcs o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc., en los Estados Unidos y/u otros países. SEGA y SEGA Saturn son marcas de Sega Enterprises Ltd. y PlayStation son marcas de Sony Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.

REPORTAJE

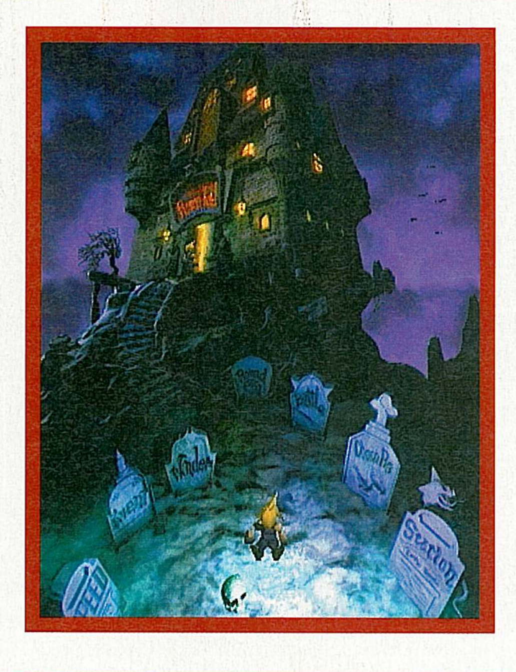
FINAL FANTASY VII™

El mes pasado tuvisteis la oportunidad de soñar con la noticia de la traducción de **FINAL FANTASY VII** al castellano. Ahora tendréis la oportunidad de conocer más detalles del mejor RPG jamás creado, observar nuevas y espectaculares imágenes y, como colofón a este nuevo acercamiento a **FFVII**, una completa entrevista con sus creadores. Y éste no será el último reportaje de la obra maestra de **Squaresoft**, porque hasta que tenga en mis manos la versión en castellano y tenga lugar la correspondiente y esperada review, quiero que sigáis conociendo y sintiendo cada vez más cerca de vosotros el mejor RPG de todos los tiempos y, posiblemente (aún tengo que consultar mis archivos personales y ordenar mis ideas), el mejor juego jamás programado de la historia. Parece fácil decirlo, ¿verdad?



LA NUEVA OBRA MAESTRA DE

Después de compartir unas horas con la versión japonesa, tan sólo me asaltaban dudas de tipo argumental, pero tras haber jugado con los textos en inglés os puedo decir que os espera algo muy grande, muy bello y que pulveriza todos los registros alcanzados por sus predecesores. El mejor FINAL FANTASY esta aquí, en estos tres CD´s repletos de datos, situaciones y, sobre todo, magia, fantasía y sentimientos. La saga FINAL FANTASY comenzó su andadura en Diciembre de 1987 (hoy en día cuenta con más de 16 millones de seguidores/compradores), y por supuesto en ***Famicom*** (este primer capítulo también apareció en **Estados Unidos** para ***NES***). Con él llegó la magia, con bonitos gráficos, sólida banda sonora y un más solido argumento y desarrollo. La saga continuó con dos capítulos más para 8 *bits* hasta Abril de 1990. En verano de 1991, exactamente Julio, apareció el esperado primer juego de **Square** para ***SNES***, FINAL FANTASY IV, que debutó en **U. S. A.** como FFII. Los gráficos no diferían mucho de los capítulos de ***NES*** (exceptuando el *modo 7* y la representación de los combates), pero sí mejoraba la banda sonora y el novedoso sistema de batallas. En Diciembre de 1992 llegaría FFV con gráficos de 16 *bits* pero sin traducción al inglés. Y llegó Abril de 1994 para demostrar que la saga crecía en calidad, argumento y madurez con FINAL FANTASY VI (FFIII en **Estados Unidos**) con gráficos que hoy harían temblar a los primeros RPG´s de 32 *bits*, una banda sonora de auténtico lujo y un desarrollo argumental de esos que hacen época. Hemos tenido que esperar casi tres años para disfrutar con el nuevo capítulo de la saga. Atrás quedaron grandes consolas como ***NES*** y ***Super Nintendo***, *demos* de **Silicon Graphics** con hipotéticos personajes del séptimo capítulo, acuerdos no cumplidos por parte de **Nintendo** y **Square** y sorprendentes noticias de la exclusividad con ***PlayStation***. Pero lo que nunca cambia es el *staff* legendario de la saga, y lo único que queda de aquellas primeras noticias son recuerdos, porque lo importante es el resultado de tres años de trabajo de más de cien personas y que, desde Enero de este año, permanece almacenado en tres CD´s. En los créditos de **FFVII** siguen apareciendo los genios de siempre con **Hironobu Sakaguchi** a la cabeza (el productor de todas las entregas, actual vicepresidente de la compañía y presidente de la filial americana), **Yoshinori Kitase** (director de FFVI y VII), **Yoshitaka Amano** (responsable de la creación de personajes e ilustraciones de los primeros seis capítulos y que ahora colabora en otras tareas) o **Nobuo Uematsu** (el genial compositor de todos los capítulos). Además aparecen nuevos talentos como **Tetsuya Nomura** (el nuevo ilustrador

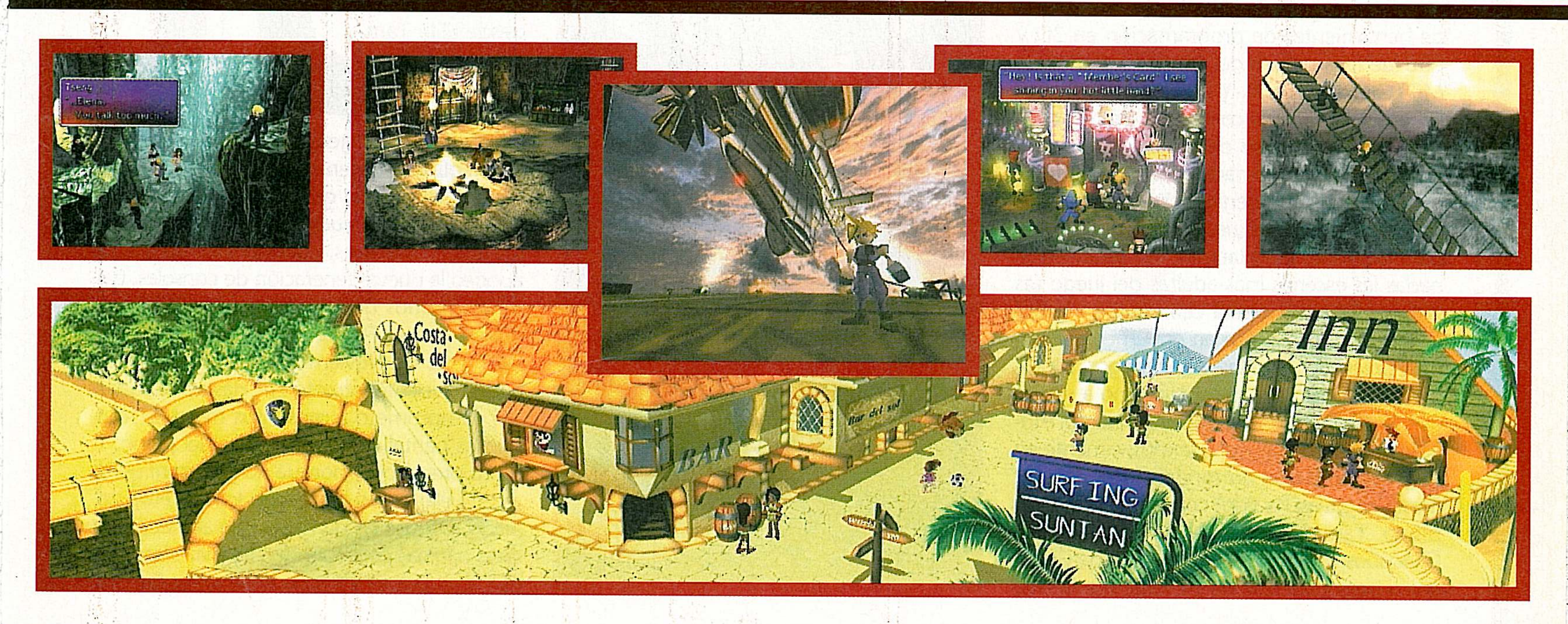


COMBATES

LA SAGA FINAL FANTASY

FF I - DIC. 1987	FAMICOM-NES
FF II - DIC. 1988	FAMICOM
FF III - ABRIL 1990	FAMICOM
FF IV - JULIO 1991	SUPER FAMICOM-SNES
FF V - DIC. 1992	SUPER FAMICOM
FF VI - ABRIL 1994	SUPER FAMICOM-SNES

SQUARE CADA DIA MAS CERCA



REPORTAJE

GIA CHOCOBO

SHIVA

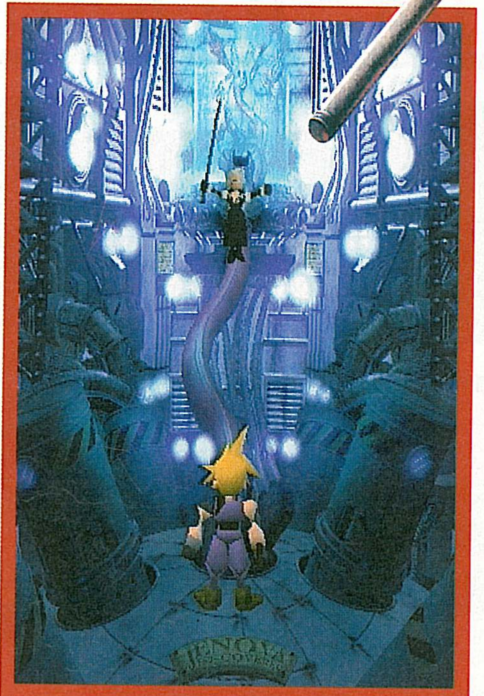
CHOCOBO FAT

IFRIT

MAPAS

Al abandonar Midgar accederemos al mapa principal del juego. Podremos surcar los territorios de **FINAL FANTASY VII** a pie, en Chocobo, buggy, submarino, la espectacular nave Highwind... El gigantesco escenario rotará a nuestro antojo y pulsando «select» veremos un mapa con las localizaciones más importantes.

y creador de personajes) y **Kazuyuki Hashimoto** (encargado del desarrollo del sistema de herramientas de programación en 3D y que fue responsable del apartado gráfico de MOTOR TOON GP). Y así podría continuar hasta aburriros, pero como no quiero que esto suceda, hablemos de la versión occidental. Según ha confirmado **Tetsuya Nomura**, la versión para occidente incluirá dos nuevos enemigos al final del juego, un mejor sistema para gestionar la «Materia», no serán eliminadas las escenas más adultas del juego (es el único FF que no será censurado) y habrá un balance más lógico en el número de enfrentamientos con nuestros enemigos. El propio **Hironobu Sakaguchi** confirmó a su vez que FFVIII aparecerá, en **Japón**, en algún momento del año que viene, exclusivamente en ***PlayStation*** y que no tendrá nada que ver (hasta ahora así ha sido) con este séptimo capítulo. Tan sólo seguirán apareciendo los Chocobos y una nueva encarnación de Cid, el único personaje que no ha faltado a la cita,

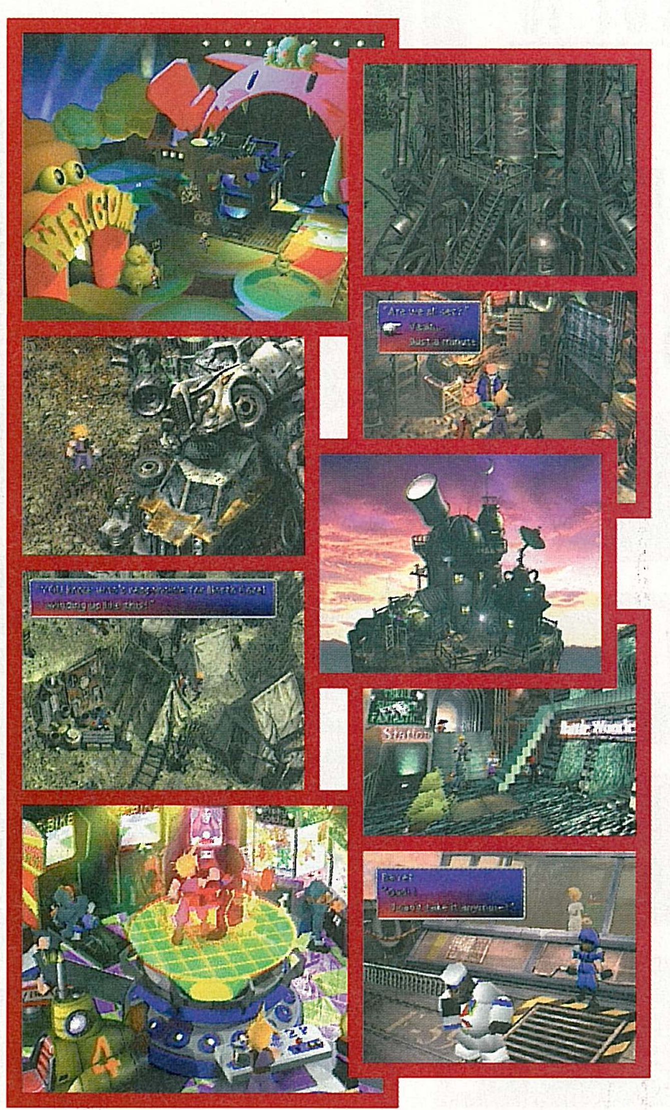


aunque su aspecto y edad sean diferentes, desde FFII. También está en marcha una película de FINAL FANTASY generada íntegramente por ordenador y que contará con la participación de grafistas de TOY STORY. Esto no lo verán nuestros ojos hasta dentro de dos o tres años, cuando esté en pleno apogeo la nueva generación de consolas. Pero dejémonos de futuribles, porque lo que nos interesa es **FINAL FANTASY VII** y el próximo mes de Noviembre, cuando aparezca en su reluciente formato *Pal*. Hasta su llegada me comprometo a mostraros mes tras mes nuevas pantallas e información del juego. Y no os preocupéis, porque no pienso ni quiero desvelar antes de tiempo los secretos del juego, y todas las pantallas que aparecen en estas páginas corresponden todavía al primer CD. Y es que **FFVII** parece no tener fin. Sus





En Golden Saucer podremos ganar importantes sumas de GP apostando en las carreras de Chocobos. Más adelante tendremos que participar como jockeys y ganar la carrera para quedar en libertad.





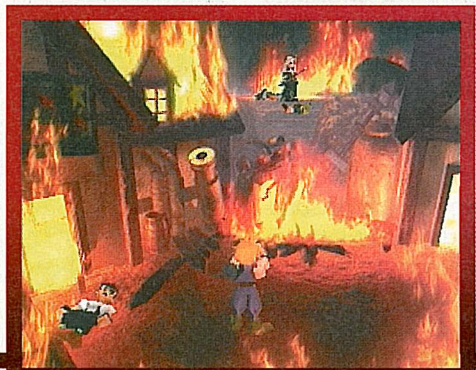
Aquí tenéis en primicia mundial la carátula que lucirá nuestro **FINAL FANTASY VII** en formato Pal y traducido a nuestro idioma. **Sony Computer Entertainment** sigue manteniendo como fecha de aparición el mes de Noviembre. El precio no superará las diez mil ptas.

creadores insisten en que ofrecerá entre 60 y 70 horas de juego si queremos descubrir todos sus secretos. **FFVII** encierra 1800 megas en su interior. Insisto, no he podido separarme de él desde que **Sony Computer Ent.** me entregó la versión en inglés, y os puedo asegurar que es una auténtica experiencia inconfesable poder surcar el vasto mundo que encierra el juego, visitar sus pintorescas ciudades, conocer a sus gentes, combatir contra las criaturas más enigmáticas, sufrir, reir, llorar... Todo es posible en **FINAL FANTASY VII**, incluso visitar un gigantesco parque de atracciones (con montaña rusa, máquinas recreativas, carreras de Chocobos...), ver más de 40 secuencias de vídeo y una lista casi interminable de eventos. El desarrollo de **FFVII** te absorberá de tal manera que confundirás el mágico argumento de las mentes privilegiadas de **Square** con tu propia vida. Y si todavía no os lo creéis, esperad un par de meses y veréis como el tiempo me dará la razón.

THE ELF









ENTREVISTA AL EQUIPO DE PROGRAMACION

FINAL FANTASY VII

Detrás de los «bastidores» de un gran juego se encuentran las mentes privilegiadas artífices del génesis de una leyenda. **Kazuyuki Hashimoto** (Gráficos), **Nobuo Uematsu** (Músico), **Tetsuya Nomura** (Diseñador de Personajes), **Yoshinori Kitase** (Director), **Kazushige Nojima** (Planificador), **Ken Narita** (Programador) e **Hironobu Sakaguchi** (Productor) nos desvelan los entresijos de **Square** y su **FINAL FANTASY VII**.





“Este FINAL FANTASY es el que más está centrado en el protagonista, encarnado por Cloud Strife”

“Los jugadores viven el juego con la misma intensidad desde el principio hasta el final, sin intervalos”

SQUARE NOS DESVELA LOS SECRE

¿Cuáles son los beneficios de trabajar con el equipo de desarrollo más numeroso del mundo del videojuego (más de 100 personas)?

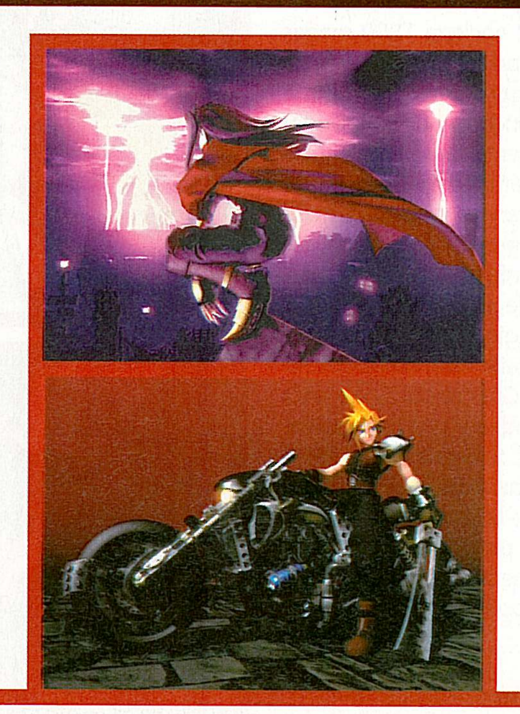
H. Sakaguchi: El que un equipo de programación sea extenso, no significa que el juego vaya a ser mejor. Un proyecto a esta escala precisa de un grupo numeroso, pero no vale cualquiera, sino expertos altamente cualificados. Yo creo que al tener tanta gente detrás, el juego se ha beneficiado de la enorme cantidad de energía y de la pasión que cada uno por separado ha puesto en el juego.

Explíquenos que es para usted el tema de la «vida» en FFVII.

H. S.: Desde que mi madre murió mientras estábamos desarrollando FINAL FANTASY III, he estado pensando profundamente en ese tema. La vida se desdobla en muchas cosas, y me intrigaba saber qué ocurriría si analizara ese tema a través de prismas lógicos y matemáticos. Todo esto queda en cierta manera plasmado en el juego, aunque me temo que a la mayoría le costará apreciarlo.

¿Qué tiene FINAL FANTASY VII para ser tan bueno?

H. S.: La jugabilidad sigue la línea de los anteriores FF. Los personajes se van desarrollando a través de las luchas en diferentes batallas. Sin embargo, tanto gráficos como sonido se han mejorado significativamente, con el consiguiente incremento de la emoción del jugador.



“Gracias al CD ROM podemos expresar distintos aspectos del mundo real en un mismo juego”



¿Por qué el juego es tan «cinematográfico»?

H. S.: Una película dura una o dos horas, y a menudo te envuelves emocionalmente en ella. La sensación de quedarse envuelto en los videojuegos es totalmente diferente. Sin embargo, añadiendo aspectos interactivos, yo pienso que los jugadores pueden llegar a meterse de lleno en el juego e incluso llegar a sentirse parte de él. Esa es mi meta. No quiero parecerme a películas, quiero superarlas.

Hablenos de Mr. Yoshinori Kitase, el Director de FFVII

H. S.: He trabajado con él desde FFV. Cuando entró en **Square** me contó que su vocación era ser director de cine, pero le fue imposible lograrlo en **Japón**. Es un hombre seco y de humor negro. Si las versiones previas de la serie fueran un *show* de marionetas, ésta era una película real que requería de innovadores efectos que incluyen varios ángulos de cámara. Su experiencia en estudios de cine contribuyó muy mucho a esto. Es EL DIRECTOR con mayúsculas.

> No pretendemos que FINAL FANTASY VII se parezca a una película, queremos que la supere

¿Cuáles son los beneficios de trabajar en CD-ROM?

Y. Kitase.: La principal diferencia para nosotros fue la capacidad de memoria. Las restricciones de antes quedaron totalmente olvidadas, y no nos teníamos que preocupar por crear diferentes maneras de modificar un modelo básico. El concepto básico de un *RPG* es crear un mundo real y ficticio dentro del juego. Gracias al CD podemos expresar varios aspectos del mundo real en un mismo juego.

¿Qué tiene de nuevo FFVII?

Y. K.:En los juegos previos había grandes diferencias entre las pantallas de juego y las destinadas a determinados efectos gráficos especiales. Los jugadores eran conscientes de esto y así lo aceptaban. Ahora hemos tratado de romper este axioma. Ahora los personajes no sólo se mueven horizontalmente, y algunas veces se añaden efectos espectaculares en pantallas de juego normales. Las pantallas «especiales» no hemos querido elaborarlas demasiado para no alejarlas de las sensaciones que producen las otras. Como consecuencia, los jugadores viven de la misma manera el juego desde el principio hasta el final, repartiendo los efectos por todo el juego sin apreciar subidas o bajadas de intensidad.



TOS DE SU FINAL FANTASY VII



¿Cuál es la mecánica de juego y el objetivo primordial de FFVII?

Y. K.: Obtener habilidades determinadas y combinarlas adecuadamente para derrotar a los enemigos. Esta es es la clave de todos los FINAL FANTASY y permanece inalterada en FFVII. Cloud es el principal personaje y hay episodios aparte que están dedicados para otros protagonistas que apoyan la historia del propio Cloud. Esta entrega es la que más está centrada en Cloud.

¿Cómo es la puesta en escena del juego?

Kazushige Nojima: Gracias al CD ROM, efectos cinematográficos que en el pasado eran imposibles ahora están presentes. Sin embargo, las películas se ven en cines, y los videojuegos en los hogares. Para hacer el juego más atractivo, hemos tratado de hacer una puesta en escena interactiva, de tal manera que el jugador pueda desenvolverse a su antojo, y no por caminos previamente marcados. Algo así como poder saltar las hojas de un libro.

¿Cómo afectan las mejoras gráficas?

K. N.: Ahora, gracias a los varios ángulos de cámara, podemos acercarnos a los personajes y descubrir sus expresiones faciales. De esta manera, los personajes son mucho más «humanos» y utilizan gestos muy detallados cuando, por ejemplo, piensan, dudan, sienten etc... Gracias a esto, aunque el juego es largo, la cantidad de texto de los personajes ha decrecido.

¿De qué forma trataron de hacer los personajes lo más realista posible?

K. N.: Para hacer el argumento con tantos personajes más realista, añadimos «profundidad» a determinadas situaciones. Por ejemplo, si un personaje en un grupo dice «vamos», otro replica diciendo «no, espera un momento», y otro contesta «no podemos porque...». Todo esto ralentiza el desarrollo de la historia, pero da a los jugadores la posibilidad de pensar a la vez que los protagonistas.

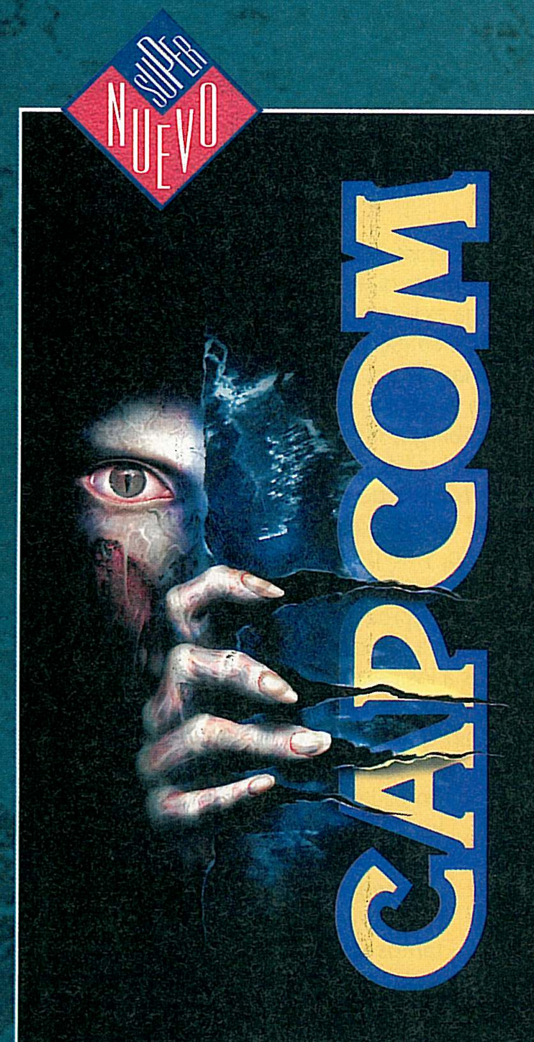
Hablemos de las diferentes perspectivas de juego de FFVII.

Ken Narita: Con las nuevas tecnologías 3D debíamos hacer énfasis a la hora de mostrar un mundo mucho más extenso y real. Para ello, también los personajes debían ser mostrados de una forma apropiada sin que el jugador perdiera el control de ellos. Ahora puedes ver los personajes de lado, desde arriba o incluso desde el suelo. Esta posibilidad de jugar con las cámaras es el mayor beneficio de trasladarnos a un universo 3D.

¿Y qué hay que decir de la música?

Nobuo Uematsu: El número de canales de sonido de ***SNES*** era 8, y ahora en ***PSX*** disponemos de 24. Dejamos 8 para efectos de sonido, y 16 para música. Cuando tocas un piano con las dos manos, consigues 10 notas a la vez, y todavía nos quedarían 6 para otros instrumentos. La música sigue siendo generada por el *chip* de sonido.

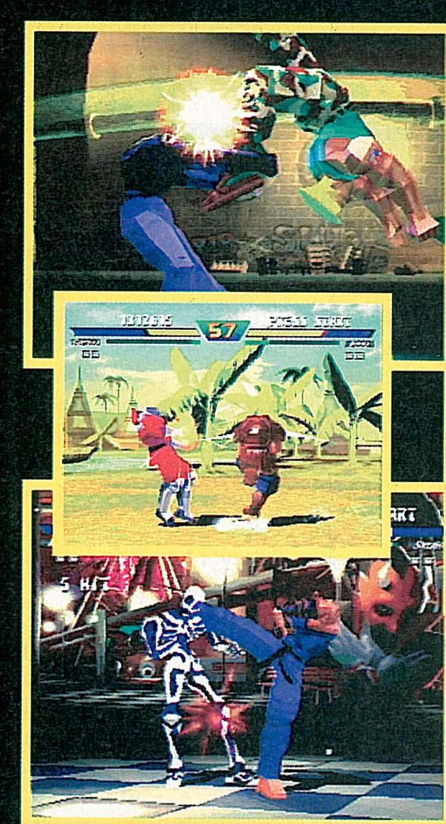
STREET FIGHTER EX+ALPHA



A finales del pasado año, **Capcom** anunciaba la aparición en el ámbito recreativo de dos nuevas secuelas de la famosa saga STREET FIGHTER. El primero de ellos era SF III, la esperada tercera parte que haría uso de la nueva placa **CPS-III** de **Capcom**. El segundo, quizá menos esperado aunque no menos sorprendente, un nuevo STREET FIGHTER poligonal al más puro estilo TEKKEN, programado por **Arika**, inicia<Ninguno>lmente llamado STREET FIGHTER GAIDEN. Aquel SF GAIDEN terminó llamándose STREET FIGHTER EX, y al contrario de como pensaban la mayoría de acérrimos aficionados a la saga de **Capcom**, la calidad general de éste superaba incluso a la de STREET FIGHTER III. Después del éxito obtenido, **Capcom** decidió programar una especie de *upgrade* de SF EX, llamado SF EX PLUS, como ya hicieran hace años con SF CHAMPION EDITION, incluyendo nuevos personajes y movimientos. Ahora tenemos ante nosotros la sorprendente conversión para *PlayStation* de SF EX, una versión aún más mejorada si cabe, llamada **STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**. La jugabilidad que caracterizó en todo momento a la recreativa se encuentra intacta en la máquina de **Sony**, y la ingente cantidad de personajes de ésta, nada menos que 21, fue aumentada a la cifra de 23 con la inclusión de dos personajes tan carismáticos como son Dhalsim y Sakura. A viejos conocidos como Ryu, Guile o Chun-Li se le unen otros algo más actuales como Satsui no Hado no Ryu (Devil Ryu), Shin Gouki o Sakura o personajes que hacen su glorioso debut en el mundo STREET FIGHTER con este SF



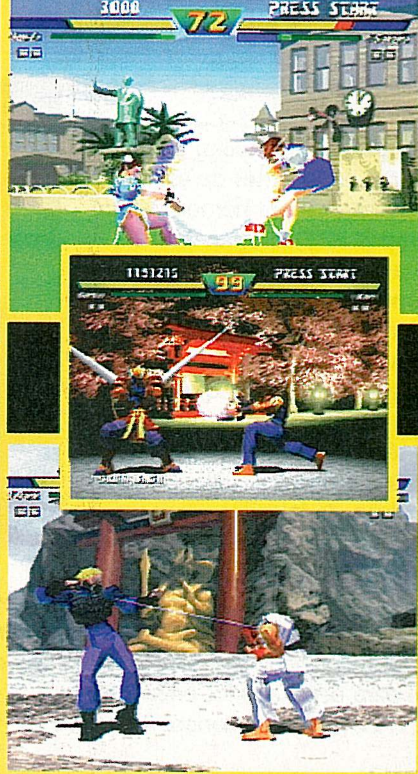




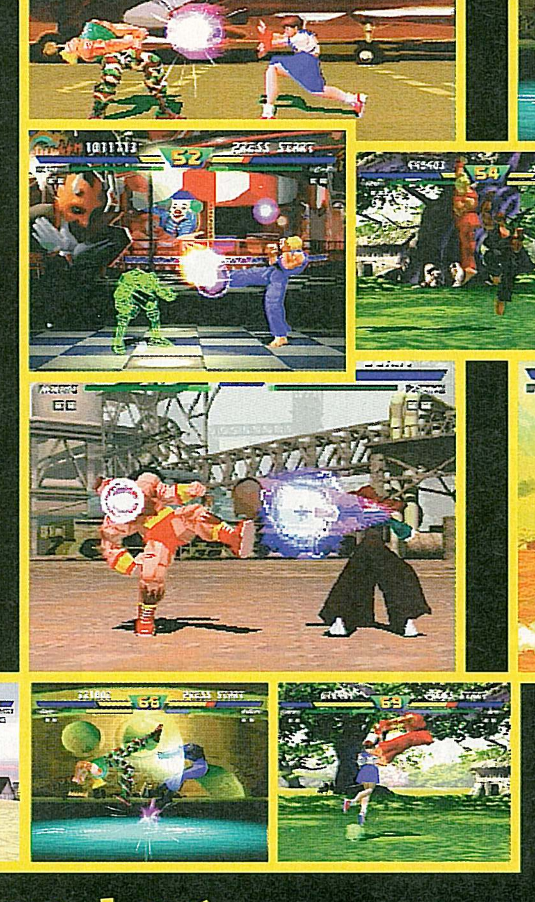














EX ALPHA, como son los aprendices de Ryu, Kairi y Allen, o el extraño Skullomania. Todo juego que pasa de las 2D a las 3D está inevitablemente expuesto a perder su gracia, su jugabilidad o ambas cosas, pero el caso de **STREET FIGHTER EX ALPHA** es completamente lo contrario. Su calidad va mas allá de la gracia y la jugabilidad, y tan sólo una partida es suficiente para darse cuenta de que hace ho-



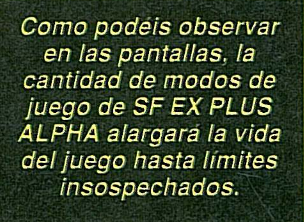
Modos de Juego











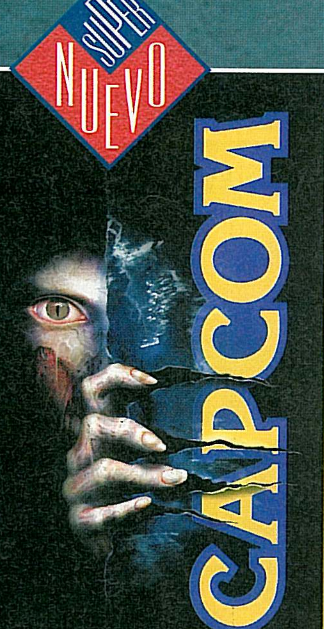
Como podéis observar en las pantallas, la cantidad de modos de juego de SF EX PLUS ALPHA alargará la vida del juego hasta límites insospechados.











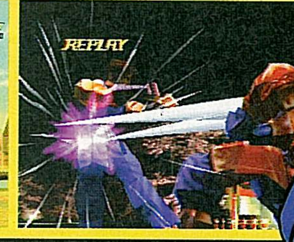












nor a su nombre y que está perfectamente a la altura de obras maestras como SUPER STREET FIGHTER II TURBO o STREET FIGHTER ALPHA 2. **SF EX ALPHA** une a la perfección la típica jugabilidad SF con novedades características de los juegos de lucha poligonales, como un trabajado *Replay* después de cada combate, vistosas llaves realizadas con *Motion Capture* al estilo TEKKEN 2, o diversos efectos como el *zoom* o un increíble *Light Sourcing* que hará que la luz producida por los golpes especiales sea reflejada en el cuerpo de los luchadores. Al igual que en TEKKEN 2, los escenarios son una mezcla entre las 2 y las 3 dimensiones, mostrando el suelo que pisamos en 3D y el fondo, a lo lejos, con un trabajado *bitmap*. Con respecto a las posibilidades de juego, sin contar por supuesto los 23 personajes y sus respectivos *combos*, a nuestra disposición se encuentran una buena cantidad de modos que nos mantendrán jugando durante mucho, mucho tiempo. Ademas del modo *Arcade*, a nuestra disposición tendremos el *Survival*, un *Team Battle* similar al de TEKKEN 2, *Time Attack*, *Watch* y *Training*, un *bonus game* oculto o uno de los modos de juego más interesantes del programa, el modo *Expert*, que consiste en realizar los golpes especiales y los *combos* que nos indiquen recompensándonos por ello con personajes ocultos (inicialmente los 23 luchadores no están disponibles). **Virgin** se encargará de traernos a **España** esta obra maestra que el mes que viene trataremos a fondo.



DOC





¡La carrera ha empezado...



RAGE RACER







- 4 circuitos diferentes
- 10 coches distintos y 3 bólidos ocultos
- Personalización y ajuste de los coches
- Compatible con el neGcon™ Controller

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos

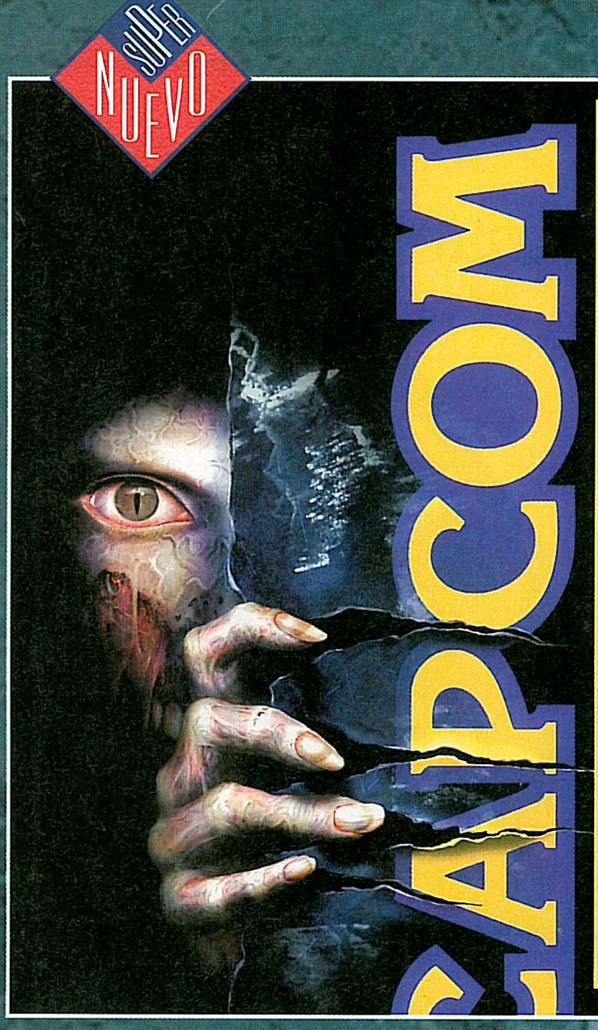




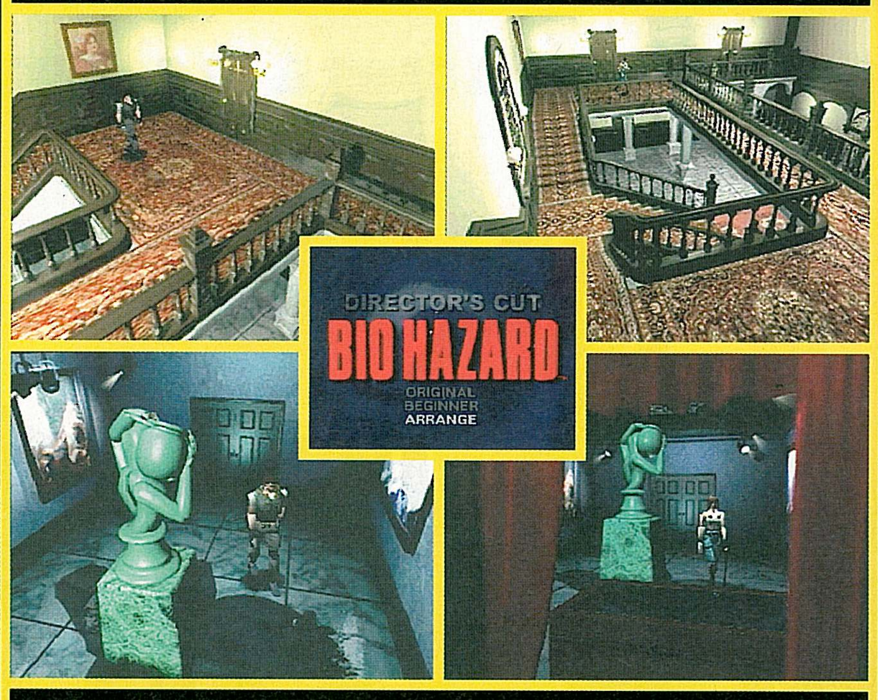
TM

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Rage Racer™ & © 1996 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

SUPER NUEVO



TRES JUEGOS EN UNO



R. E. DIRECTOR'S CUT tiene tres juegos: *Original, Beginner* y *Arrange*. Este último incluye innovaciones como los nuevos ángulos de cámara que podéis ver aquí.

R. E. DIRECTORS CUT





EL VESTIDOR

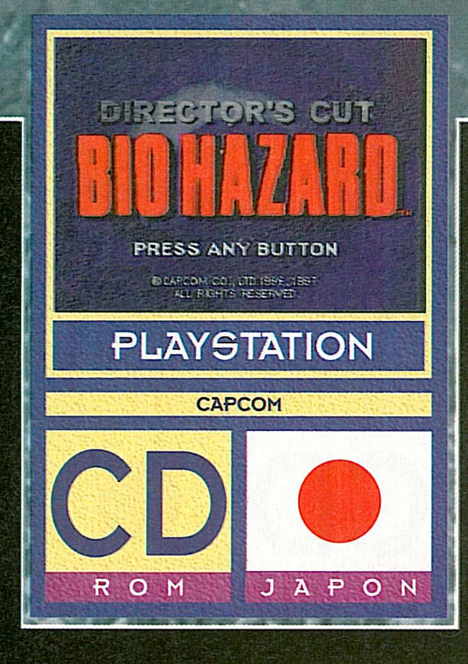


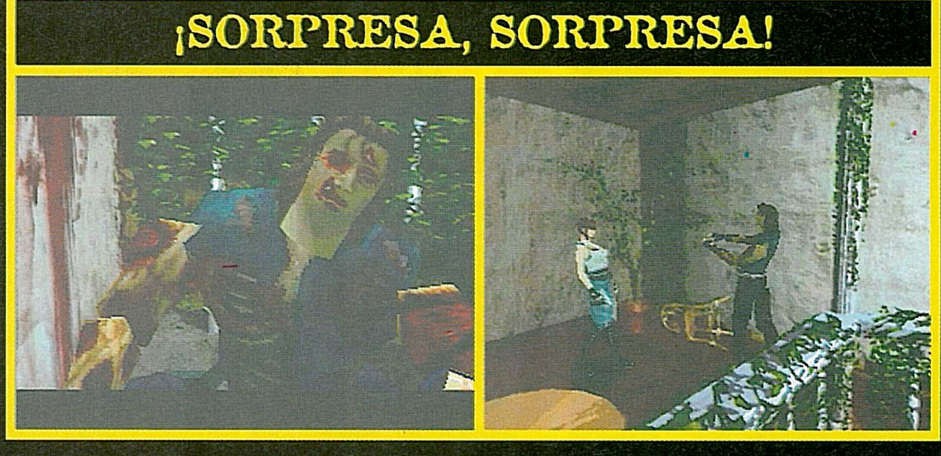




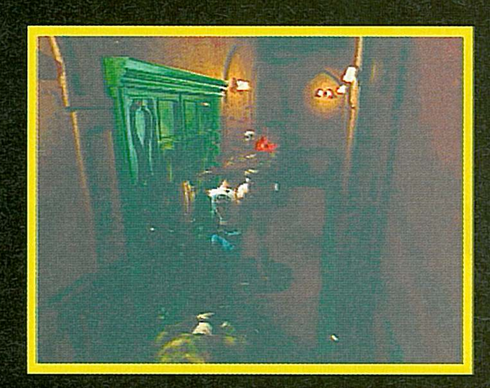
En cuanto encontréis la llave apropiada dirgíos raudos al vestidor. Se trata de una sala amplia que sólo se abría al final del primer RESIDENT EVIL, en la que podrás cambiar de modelo a tus personajes.

Si todavía hay alguien que esté dudando de **Capcom** por sacar al mercado un capítulo intermedio antes del lanzamiento de RESIDENT EVIL 2, aquí puede encontrar unas cuantas razones que le hagan cambiar de opionión. **RESIDENTE EVIL D. C.** consta de tres juegos en uno. El primero es la versión original americana que, como ocurría en la europea, tenía un mayor grado de dificultad que la entrega japonesa. Por lo demás, el desarrollo de la aventura es igual. La modalidad *Beginner* es ideal para aquellos que no conocen el RESIDENT EVIL, ya que los *zombies* resultan hasta benévolos y los cartuchos de la *Beretta* contienen 30 balas en vez de 15. La última opción del menú principal, llamada *Arrange*, nos introduce en un RESIDENT EVIL repleto de sorpresas y con











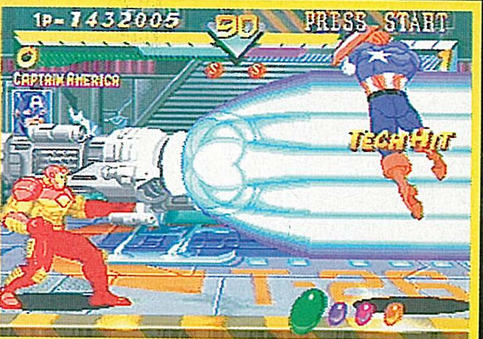
novedades como para parar un tren. Nada más empezar comprobamos que los protagonistas lucen los modelos del nuevo *atrezzo* diseñado para RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT. Incluso se puede acceder al vestidor que permanecía cerrado en el original, e ir cambiando de ropa durante el juego a nuestro antojo. Esta es una de las innumerables innovaciones. Aunque conozcas cada uno de los rincones de RESIDENT EVIL te quedarás alucinado al encontrar *zombies* en los sitios donde menos te lo esperas. En resumen, los amantes de RESIDENT EVIL, que son muchos, van a disfrutar de lo lindo con **RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT**. Cruzaremos los dedos para que **Virgin** incluya la *demo* de RESIDENT EVIL 2 que trae consigo la versión americana.

R. DREAMER



Los inmensos personajes de la recreativa han sido reproducidos fielmente para los 32 bits.



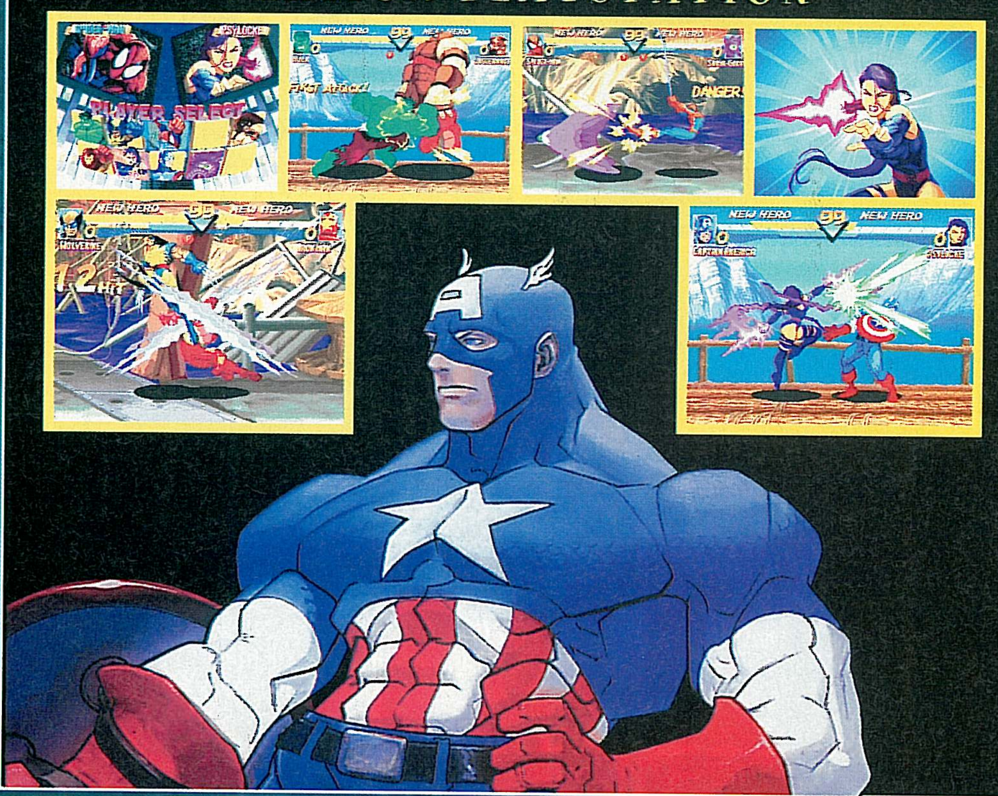


MARVEL SUPER HEROES





VERSION PLAYSTATION



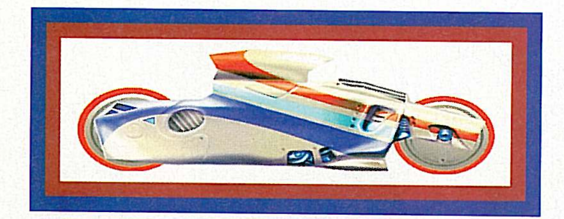
Después de sus recreativas MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER y DARKSTALKERS 3 JEDAH´S DAMNATION (VAMPIRE SAVIOR), **Capcom** se centra ahora en los sistemas domésticos con la conversión para *PlayStation* y *Saturn* de una de sus recreativas de más éxito: **MARVEL SUPERHEROES**. Todos los personajes más carismáticos de la **Marvel**, los superhéroes y los supervillanos, se enfrentan en esta ocasión para lograr la custodia de las gemas, arrebatándoselas primero al malvado Thanos y su guantelete del infinito. La principal nota adictiva del programa es su original sistema de *combos*, similar en algunos aspectos a los de DARKSTALKERS (*Chain Combos*), pero exageradamente más largos y presentando como novedad los *Aerial Raves* (*Air Combos* en occidente), llegando alguno de ellos a la increíble cifra de 30 golpes. Os presentamos en primicia la versión *PSX* a un 60% de su desarrollo.

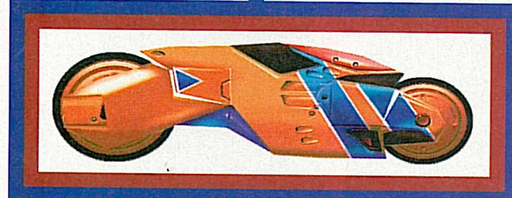
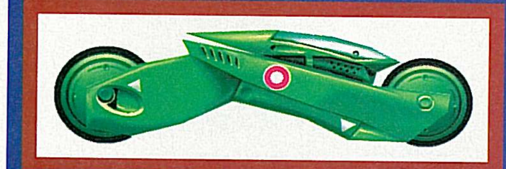
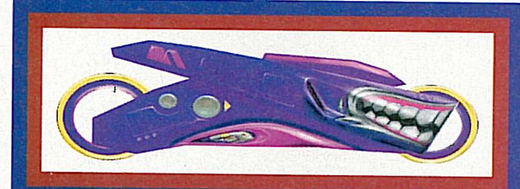
DOC

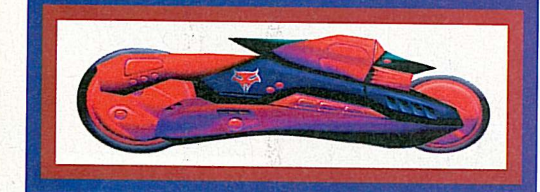

EL MUNDO PERDIDO
EL MUNDO PERDIDO: JURASSIC PARK PARA SONY PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, L.L.C. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Electronic Arts es una marca o marca registrada de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Playstation y son marcas de Sony Computer Entertainment, Inc.
EL MUNDO PERDIDO
JURASSIC PARK™
DREAMWORKS INTERACTIVE
PlayStation
Con unos buenos dientes, es posible cortar hasta huesos.
Destrozalo todo con tu Tyrannosaurus Rex en el juego
más intenso de todos los tiempos.
ELECTRONIC ARTS™
TRADUCIDO AL CASTELLANO
EDITA Y DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

ACCLAIM, EL GIG

Es una de las grandes compañías mundiales del videojuego que, curiosamente, no había destacado especialmente durante este año 97. Aho-





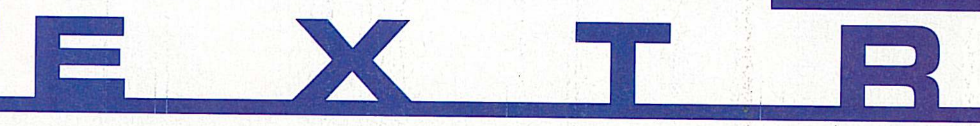


Saltos como los de la imagen de la derecha (y algunos mucho más espectaculares) están a la orden del día en EXTREME-G.

A falta de importantes cambios en el apartado gráfico, EXTREME-G muestra este excelente aspecto futurista.



No es cuestión de quejarse, pero hay que reconocer que el catálogo de juegos para ***Nintendo 64*** no ha sido, salva obvias excepciones, nada convencional. No existía, por ejemplo, nada comparable a la saga WIPEOUT de ***PlayStation*** y ***Saturn*** que tantos éxitos ha cosechado. Por suerte **Acclaim**, de la mano de **Probe**, lo ha puesto todo de su parte para desarrollar un juego que, ya os avisamos, arrasará en breve tiempo. Será conocido como EXTREME-G y, como su propio nombre indica, os hará sentir la fuerza G hasta extremos incalculables. Para ello se han creado ocho motos con diseños futuristas (y un par de ellas más secretas) con las que habrá que enfrentarse a los malos de turno, que en este caso (y siempre provisionalmente) serán cuatro. Como es lógico suponer, se ha explotado al máximo el *hardware* de ***Nintendo 64*** para crear mundos futuristas con innumerables efectos gráficos. Por su espectacularidad podemos destacar los niveles submari-

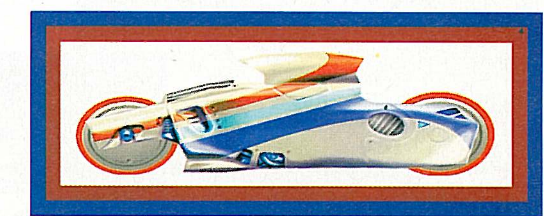


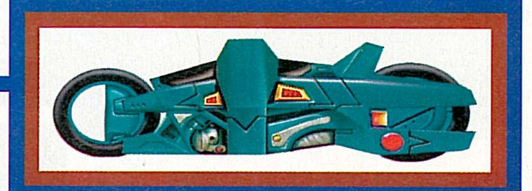
LOS LANZAMIENTOS DE ACCLAIM PARA ESTE ULTIMO TRIMESTRE DEL AÑO DARAN MUCHO QUE HABLAR

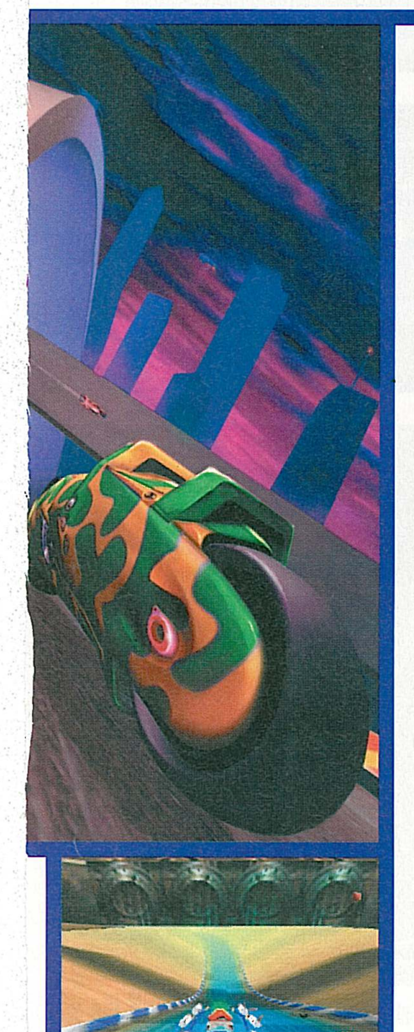
ANTE AMERICANO

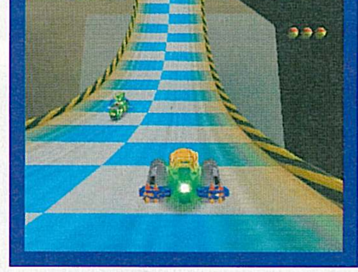
ra, gracias a equipos de programación europeos de gran tradición como Probe, será la gran protagonista de estas próximas navidades.

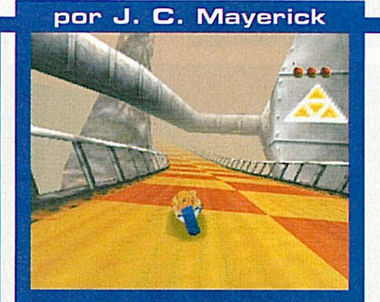
por J. C. Mayerick









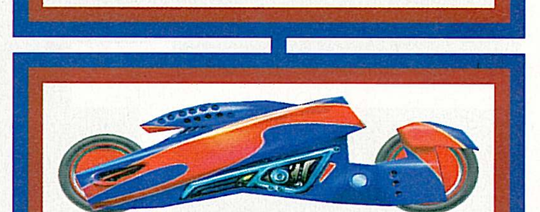




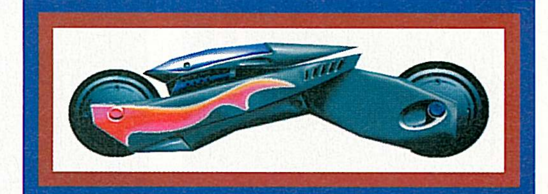
Pese a la complejidad de los circuitos, el engine 3D responde a la perfección. Nada de ralentizaciones ni pérdida de suavidad.

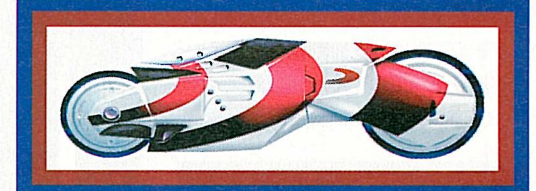
En la imagen que aparece sobre estas líneas se puede observar el escudo protector de uno de los jugadores.

nos, en los que el efecto del agua resulta ser simplemente asombroso. El diseño de los circuitos, por su complejidad y dinamismo, ha sido uno de los mayores problemas a los que ha debido enfrentarse la filial británica. Y es que los impresionantes *loopings* y desniveles de la carretera han necesitado de elaborados algoritmos que evitasen un descontrolado aumento en el consumo de memoria, más aún cuando hablamos de un juego que cuenta con la gran limitación de ser editado en formato cartucho. Y ya que hablamos de los circuitos, por qué no decir que serán nada menos que 12 trayectos totalmente independientes (nada de añadir pequeñas porciones de carretera en plan RIDGE RACER) los que la gente de **Probe** pone a disposición del jugador. Este, sin duda, será uno de los grandes alicientes de EXTREME-G, al que se le unirán una infinidad de armas y efectos gráficos que harán de este juego uno de los títulos más aclamados de finales de año. Calidad, os lo aseguramos, no le falta.







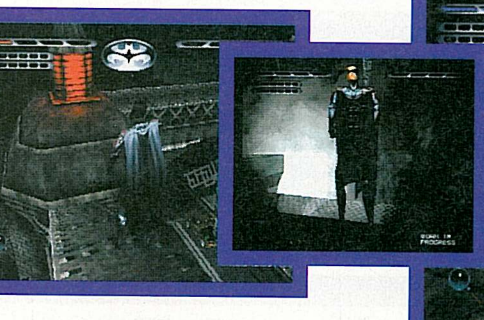
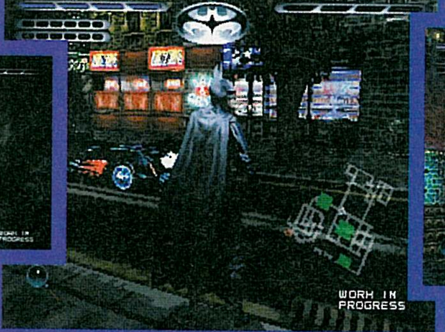


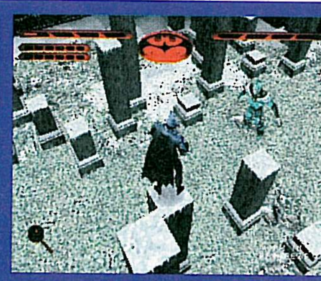
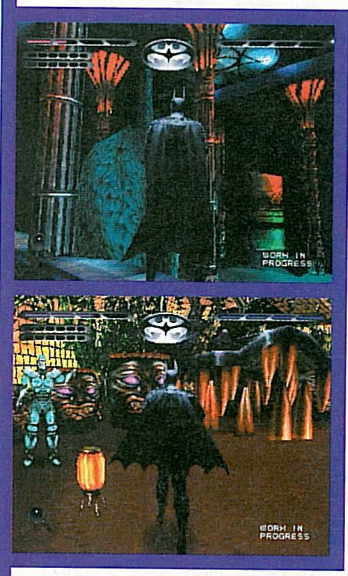


E M E - G

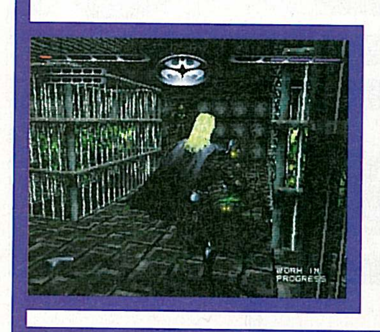
BATMAN & ROBIN

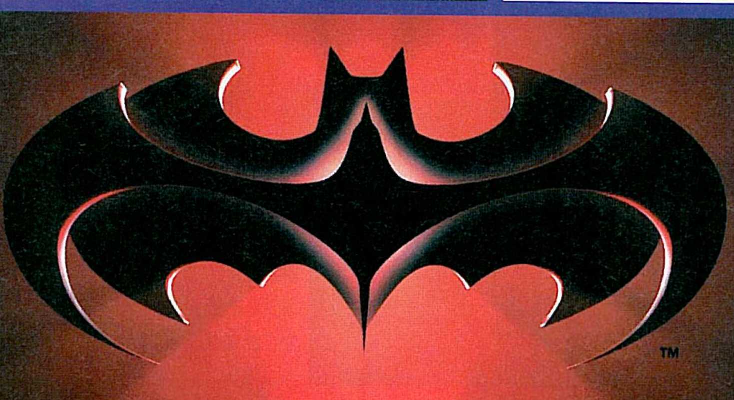


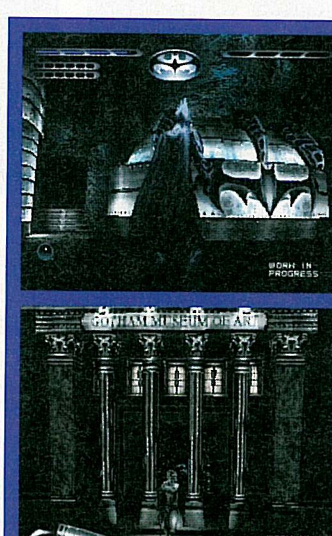



Son varios los personajes que se podrán manejar a lo largo del juego, entre los que se encuentran, por supuesto, Batman y Robin. Cada uno de ellos contará con movimientos y ataques propios.

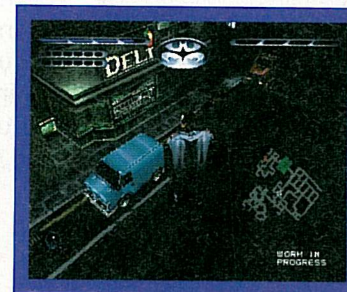




La controvertida película dirigida por **Joel Schumacher**, cuya calidad muchos ponen en duda, tendrá un digno representante en los 32 *bits*. Tomando como base el sistema de juego que TOMB RAIDER hiciera famoso, BATMAN & ROBIN supondrá una bocanada de aire fresco tras la escasa calidad mostrada por anteriores adaptaciones del comic. Una total libertad de movimientos, varios personajes disponibles y una ambientación totalmente fiel a la película original harán el resto. Parece que por una vez Batman va a contar con un videojuego a la altura de su popularidad.



La ciudad de Gotham ha sido representada con total perfección. La oscuridad de la que siempre ha hecho gala la ciudad de Batman impide que las capturas muestren toda su belleza con detalle.



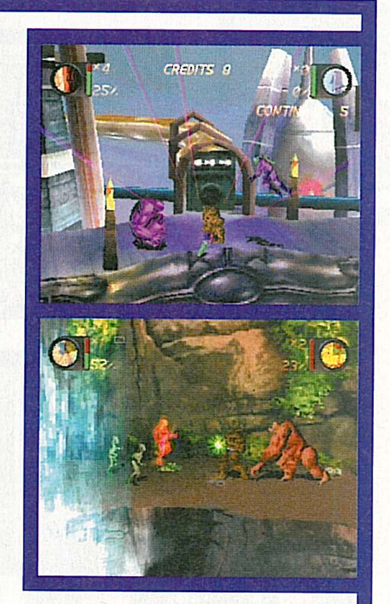
LAS LICENCIAS SIEMPRE HAN TENIDO UN HUECO EN TODAS LAS LISTAS DE LANZAMIENTOS DE ACCLAIM

FANTASTIC FOUR

La nueva incursión de LOS CUATRO FANTASTICOS en el mundo de las consolas servirá como revulsivo para un sistema de juego que últimamente no goza de muy buena salud: los *beat'em-up*. Para la ocasión se ha optado por un sistema de juego en 3D en el que, ante todo, se ha tratado el apartado gráfico con sumo cuidado. Y es que el juego contará con infinidad de efectos de luz capaces de llenar de realismo unos niveles basados en los propios capítulos de la serie de televisión (en su segunda etapa). Permitirá además la participación simultánea de hasta cuatro jugadores, lo que unido al gran número de personajes y niveles secretos existentes, redundará en la mayor calidad de un juego que sólo aparecerá para **PSX**.

Los efectos de luz que los diseñadores de FANTASTIC FOUR han incluido son de una belleza pasmosa. Gracias a ellos se han podido diseñar niveles muy oscuros pero, a su vez, llenos de vida y colorido.



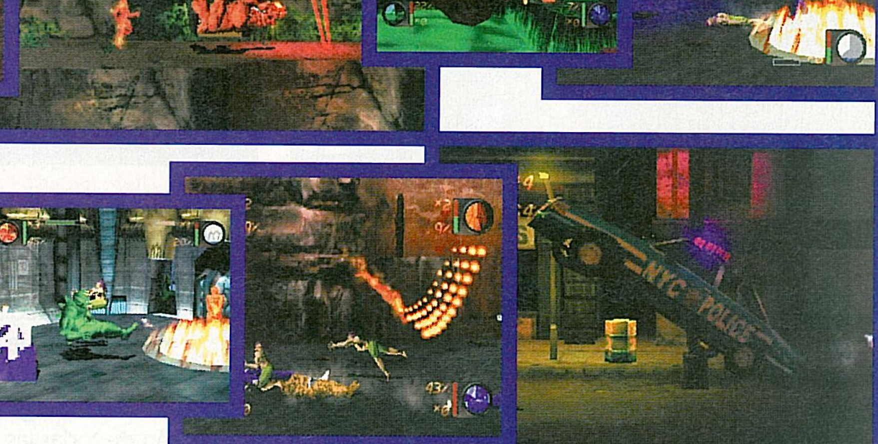


Gráficamente FANTASTIC FOUR es casi perfecto. El magnífico engine 3D con el que cuenta permite que el scroll de pantalla sea sumamente suave. Ver FANTASTIC FOUR en movimiento es todo un espectáculo.

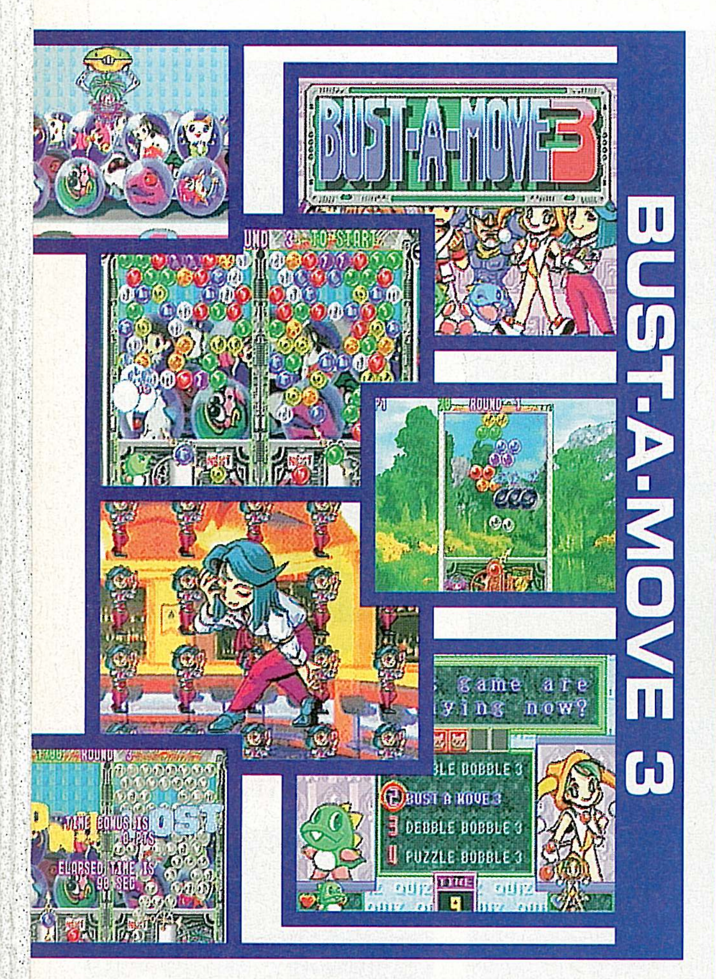




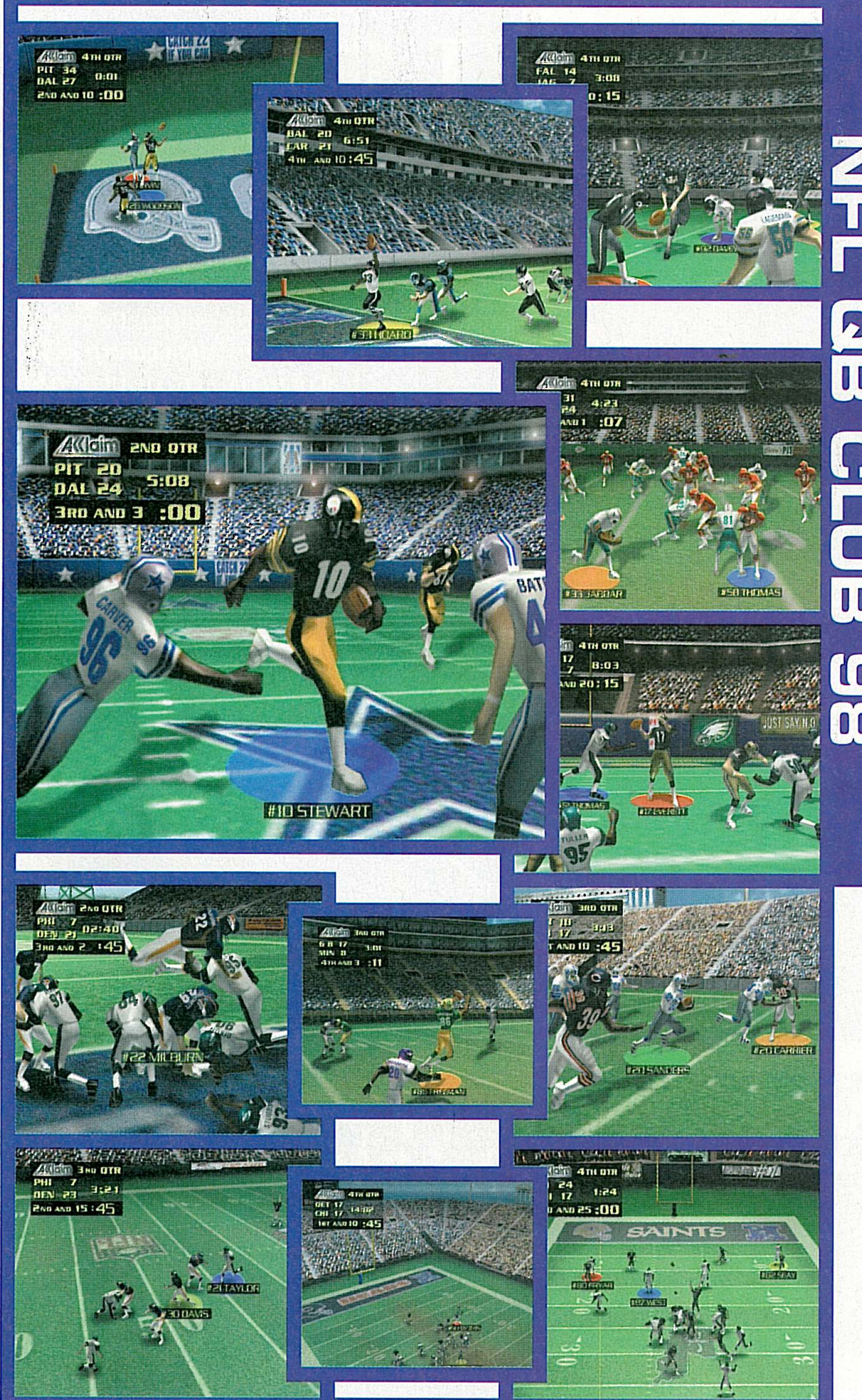




LANZAMIENTOS DE ACCLAIM







El cartel de lanzamientos de **Acclaim** se completa con MAGIC:THE GATHERING, BUST A MOVE 3 y NFL QB CLUB'98 (además de otros que podréis encontar en las secciónes de *previews* y noticias). El primero de ellos es un juego de estrategia con pequeñas influencias de WARCRAFT, basado en un famoso juego de cartas. Su lanzamiento está previsto para ***PlayStation*** y ***Saturn***. En cambio, sólo la consola de **Sega** podrá contar (por el momento) con la tercera entrega del clásico de **Taito**, BUST A MOVE 3, la que parece ser la mejor versión de todas las de la saga. NFL QB CLUB 98 aparecerá para ***N64*** y los 32 *bits* de **Sony**, con una apariencia gráfica en su versión para la consola de **Nintendo** simplemente alucinante. Por cierto, será el primer juego de ***N64*** que utilice el modo de alta resolución de 640x480 *pixels*.

TIEMPO

REVISTA Y JUEGO POR SÓLO 450 ptas.

DESCUBIERTA UNA ESCUADRA ALIENIGENA DE COMBATE DIRIGIENDOSE HACIA NUESTRO PLANETA

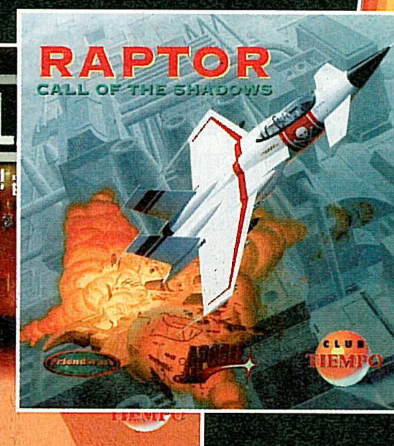
Cada semana, la revista «Tiempo» te ofrece un juego de ordenador en CD Rom. En versiones originales y completas. Y todo por 450 pesetas.
Además, «Tiempo», en colaboración con Hewlett-Packard, te ofrece un descuento de 50.000 ptas. en la compra de un PC HP Vectra 500 Pentium 200 MMX junto con una impresora color HP DeskJet 820 CXi. Consíguelos.
No tienes «Tiempo» que perder.

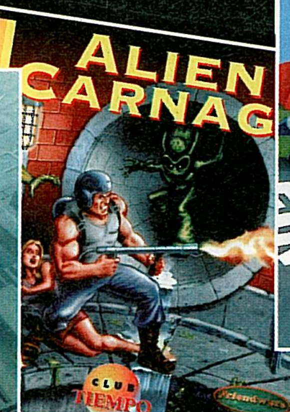
HEWLETT PACKARD

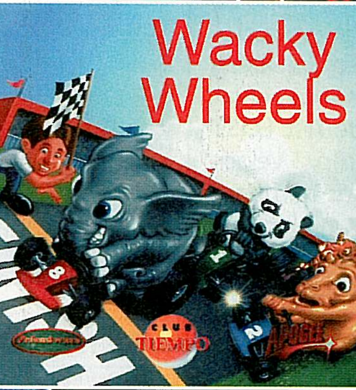
CONSIGUE CON TIEMPO LOS MEJORES JUEGOS PARA ORDENADOR EN CD ROM

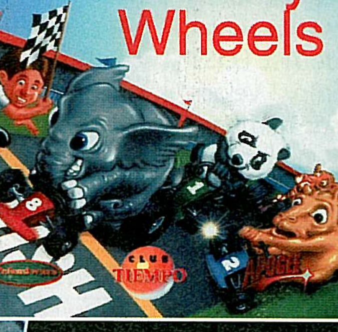
GRUPO ZETA













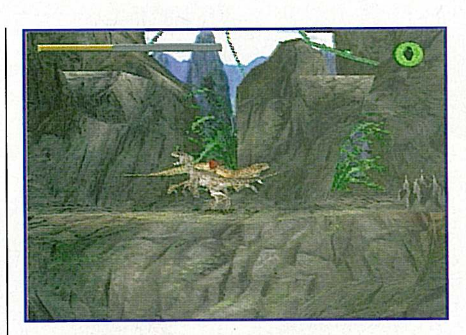




THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

NO PODIA SER DE OTRA FORMA, AUNQUE A LA VEZ PODRIA HABER SIDO DE VARIAS MANERAS. NO PODIA SER QUE THE LOST WORLD DEJASE DE ASOMARSE POR LAS CONSOLAS DE 32 BITS, PERO PERFECTAMENTE PODRIA HABER SIDO EL TIPICO TITULO QUE UNICAMENTE BUSCA EXPLOTAR LA IMAGEN DE ALGO QUE, YA DE POR SI, ES CAPAZ DE HACERSE CON EL ORO Y EL MORO. TODO ES POSIBLE, AUNQUE MUCHO NOS TEMEMOS QUE STEVEN SPIELBERG YA NO ES SOLO EL REY MIDAS DEL CINE, DESDE HOY ES MUY POSIBLE QUE TAMBIEN LO SEA DE LAS CONSOLAS DE 32 BITS.

DreamWorks Interactive, grupo de programación afín a la productora montada por **Steven Spielberg** (y algún socio más) es la responsable de la puesta de largo de **THE LOST WORLD**. Y es que los Compis, Velociraptors, T-Rex e indefensos humanos del juego necesitaban de un algo que les hiciese tan creíbles y espectaculares como los propios protagonistas del film. Ese algo se ampara en un soberbio *engine* 3D con el que ha sido posible simular, entre otros, más de 25 entornos distintos o, aún más increíble, 20 especies de dinosaurios con una media de 80 animaciones cada uno. Los aproximadamente 40 niveles que forman la aventura estarán repletos de caminos secretos y alguna que otra sorpresita especial (con piernas y brazos) que completará el elenco de protagonistas, encabezado por el T-Rex y secundado por el Compi, el Velociraptor y el cazador. Todo esto permitirá crear el ambiente perfecto que los dinos de **Spielberg** merecieron desde el primer día. Y es que meter la cabeza en la boca de un T-Rex ya no será coto privado de nuestros más morbosos sueños.

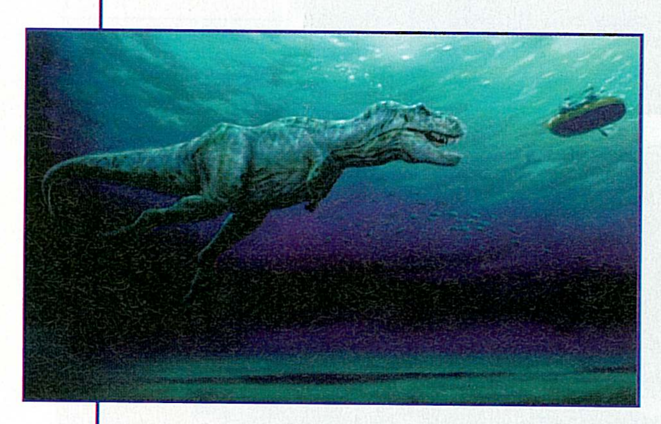


THE LOST WORLD es uno de los juegos más sangrientos de cuantos han pasado por las consolas de 32 bits. Y es que destrozar a nuestras víctimas y comernos sus vísceras no será una cuestión de risa, sino más bien de superviviencia. Humano que te zampes, aumento grátis en la barra de energía.

J. C. MAYERICK



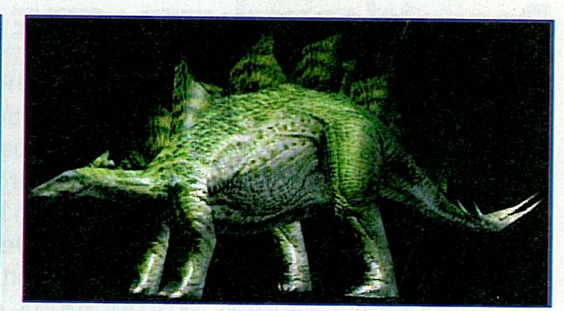
THE MAKING OF ... THE LOST WORLD

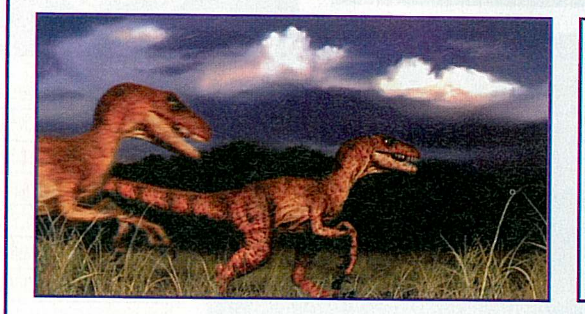


El diseño de un juego como **THE LOST WORLD** ha estado lleno de complicaciones, y también de satisfacciones. Una de ellas es, sin duda, la incursión de una técnica como *MorphX*, que permite el estrechamiento o dilatación de la piel de los dinosaurios (texturas) mientras éstos andan, corren, saltan, etc. Con dicha técnica se consiguen unos resultados sólo comparables a los de la propia película (salvando las diferencias). Por cierto, durante el diseño del juego, el equipo estuvo en todo momento inmerso en la producción de film, logrando cotas de similitud realmente asombrosas.







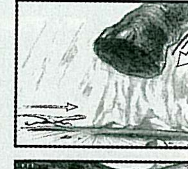


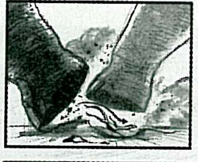
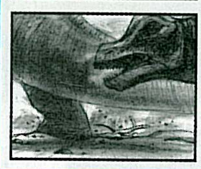
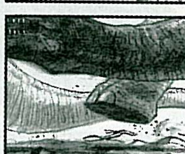
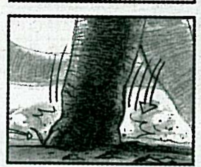
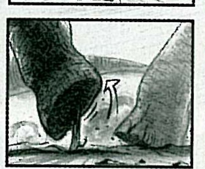
MICHAEL GIACCHINO: «EL JOVEN JOHN WILLIAMS»

No lo decimos nosotros, lo dice el mismísimo **Steven Spielberg**, quién lanzó tal afirmación tras escuchar la banda sonora que **Michael** (GARGOYLES y MAUI MALLARD) creó para este juego después de cinco meses de duro trabajo. Un excepcional entorno sonoro que será incluido en el CD del juego como pistas de audio.

STORYBOARDS

Antes de plantear cada uno de los niveles del juego es necesario obtener una idea aproximada de lo que se pretende recrear. Al igual que ocurre en el cine, los *storyboards* son el mejor recurso que el equipo de diseño puede obtener, más aún cuando el juego se basa en *engines* 3D con múltiples vistas.



El cuarto nivel del primer acto (protagonizado por el Compi) sirve como perfecto ejemplo para ilustrar este apartado. En la parte superior se observa el Storyboard original, en la parte inferior, el resultado final que podremos observar durante el desarrollo del juego.

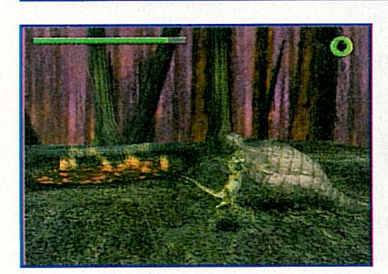
UN JUEGO QUE HARA PREHISTORIA

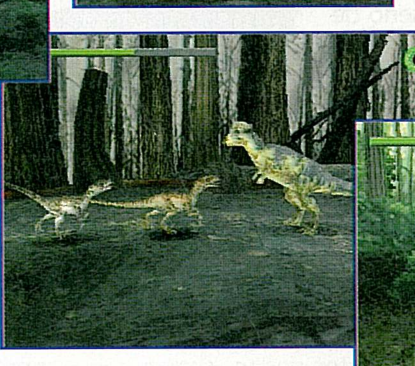






Los efectos de luz, y especialmente los del agua y las charcas, son un auténtico deleite para los ojos. En esos aspectos es donde se demuestra el buen hacer de un equipo.

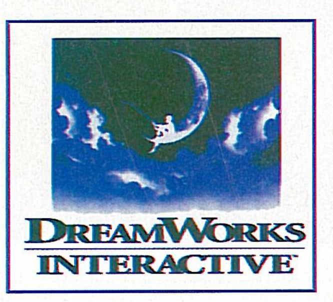






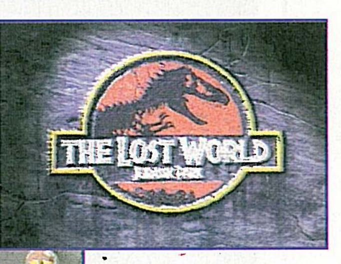


DreamWorks Interactive



THE LOST WORLD es sólo el primer título de los que la compañía de **Steven Spielberg** tiene previsto lanzar en los próximos meses. De todos ellos el más importante es SKULLMONKEYS, que sólo aparecerá para ***PSX***.

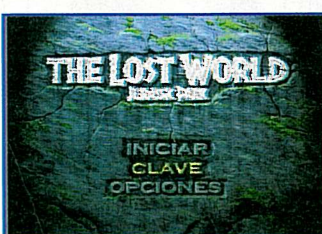




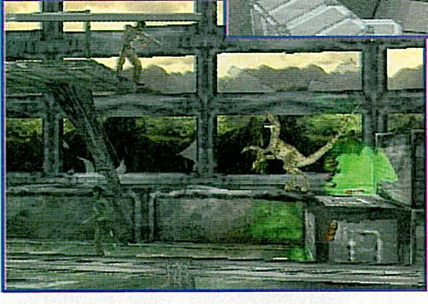




Las intros de todo el juego son de una calidad excepcional, pero además cuentan con un toque de originalidad que resulta muy interesante. En la pantalla que aparece sobre estas líneas, un fotograma de la original intro con la que THE LOST WORLD se presenta.

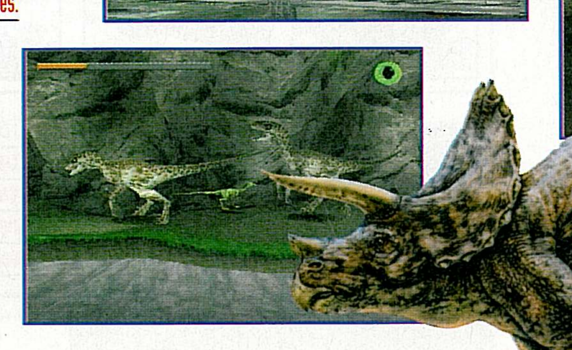


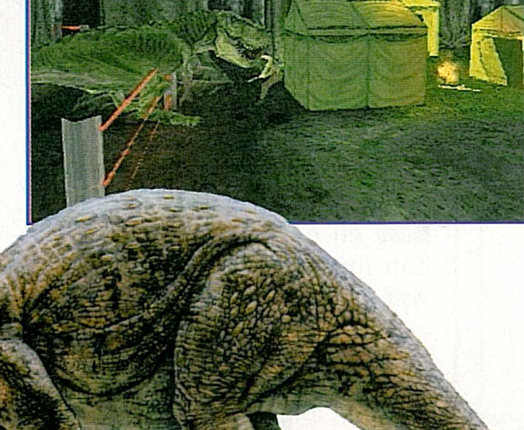
THE LOST WORLD contará con textos en castellano. Un gran esfuerzo debido al gran número de pantallas de diseño existentes.













SORTEAMOS

Electronic Arts y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Aquellos que respondan correctamente a las preguntas que hacemos a continuación, podrán obtener uno de los 40 magníficos juegos que sorteamos. No olvides rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes

40 WARCRAFT 2

del día 20 de Septiembre a la siguiente dirección: Ediciones Reunidas S.A., Revista SUPER JUEGOS, C/O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre la reseña «Concurso WarCraft 2».

PARA SATURN

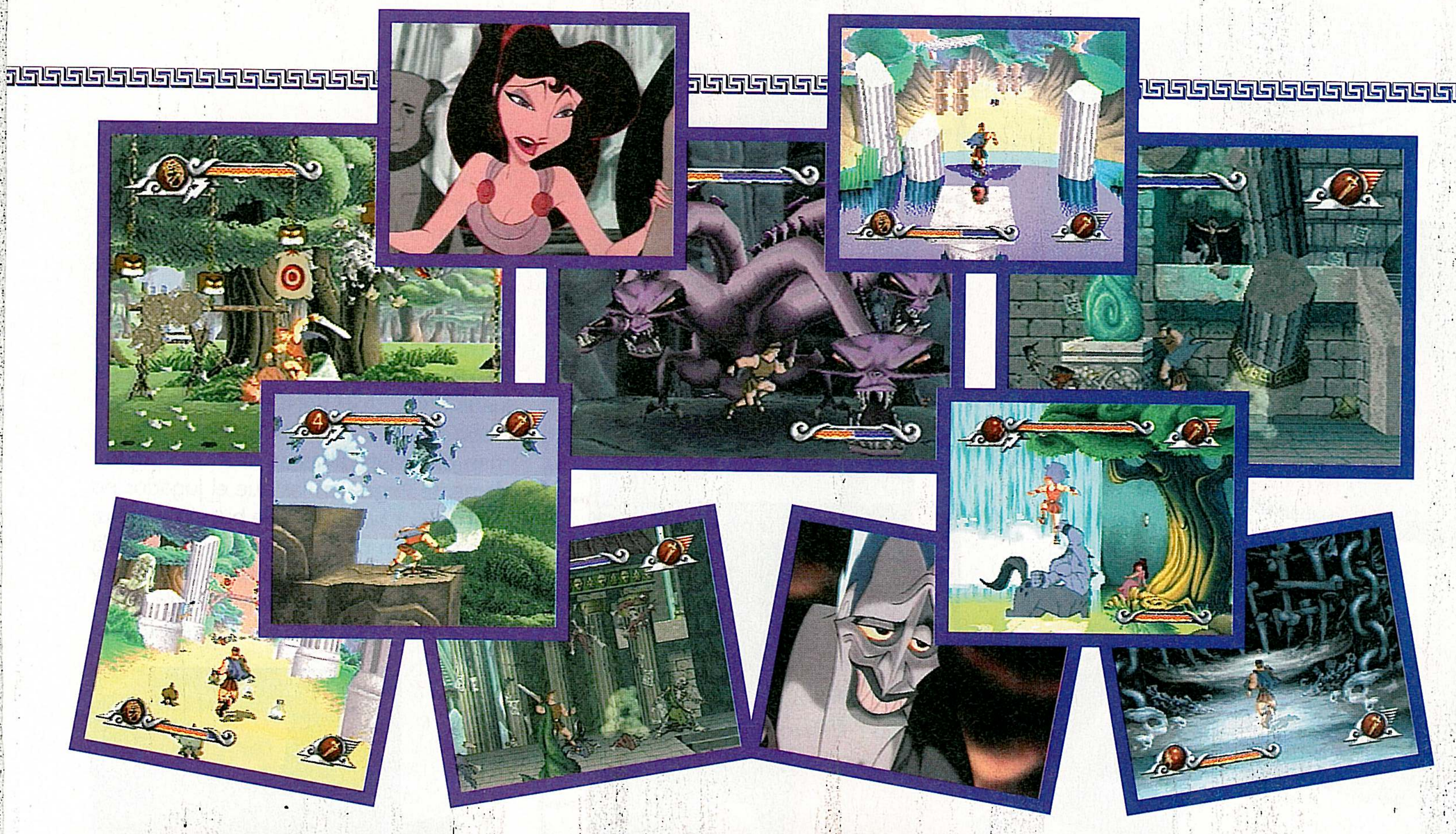
PREGUNTAS: 1) ¿Qué dos especies podemos controlar en el juego? A: orcas y delfines - B: orcos y humanos - C: larvas y elfos. 2) ¿Cuántas misiones tiene el juego? A: 14 - B: 52 - C: 12. (Coloca en el cupón la respuesta correcta, y no te olvides de especificar, marcando con una X, para la consola que lo quieres).

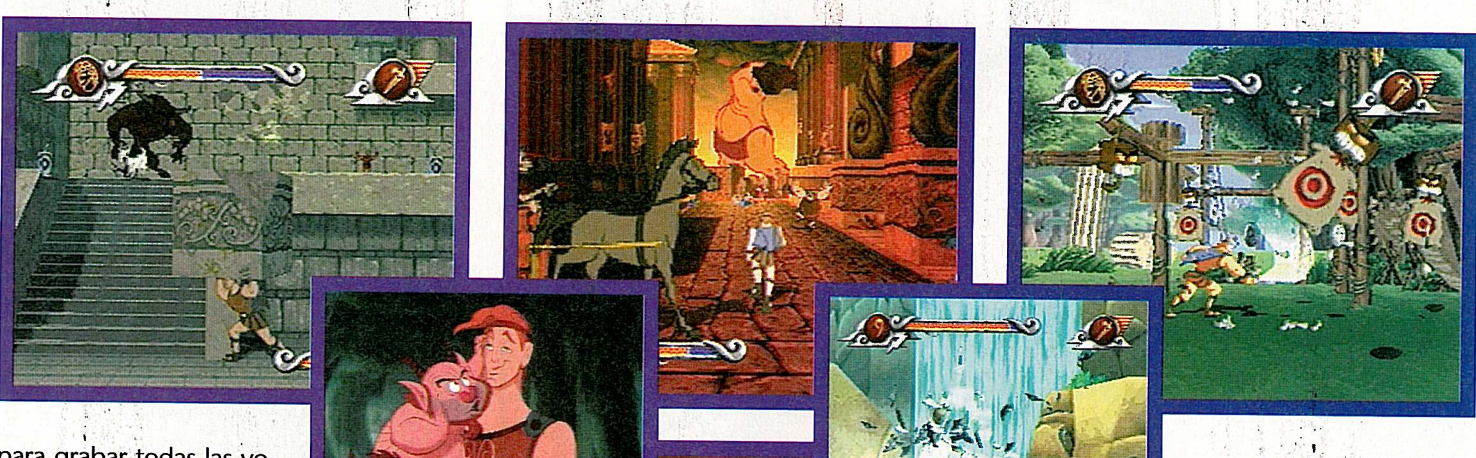
Y PLAYSTATION



ES EL HIJO DE ZEUS Y SE ENFRENTA AL RETO MÁS DIFÍCIL: SER EL HEREDERO EN PLAYSTATION DEL INOLVIDABLE ALADDIN DE MEGA DRIVE. OS CONTAMOS CON TODO DETALLE CÓMO ES LA ADAPTACIÓN A CONSOLA DEL «CRACK» CINEMATOGRÁFICO DE LOS ESTUDIOS DISNEY PARA ESTA TEMPORADA.

Programado por **Eurocom Entertainment**, y producido mediante un acuerdo a tres bandas entre **Disney Interactive, Sony Computer Entertainment** y **Virgin Interactive, HERCULES** ha sido desarrollado conjuntamente con el equipo responsable de la película, que hace el número 35 de la lista de los largometrajes de animación de los estudios **Disney**. Los programadores trabajaron codo con codo con los directores del film **John Musker** y **Ron Clements** (responsables de esas dos obras maestras llamadas La Sirenita y Aladdin), así como con el reparto original encabezado por **James Woods** (que presta su voz a Hades) y **Danny DeVito** (como Philocetes),

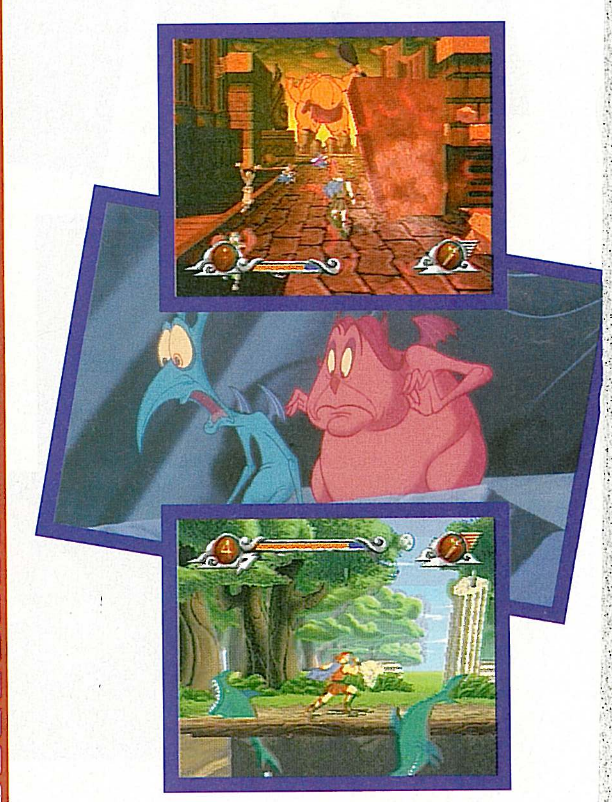




para grabar todas las voces y diálogos del juego. Gracias al prodigioso sistema *Playback* de la máquina de **Sony** se ha podido incluir entre fase y fase un gran número de secuencias de la película a toda pantalla, además de dos números musicales completos (*Zero To Hero* y *A Star is Born*) en formato *Wide Screen* y glorioso estéreo, con música del genial **Alan Menken** y letras de **David Zippel**. Hablando ya del juego en sí, **HERCULES** combina las fases *2D* al estilo ALADDIN de ***Mega Drive*** con otras en tres dimensiones tipo CRASH BANDICOOT, con resultados realmente sorprendentes. Para empezar, las fases **2D** utilizan una nueva técnica, que **Eurocom** ha denominado como *Z-Depth*, que permite entrar y salir por diversos planos del escenario (los más veteranos del lugar recordarán algo parecido en el ELECTROCOP

ORTIUDIUS, GUAPETORUM

de **Atari Lynx**). Además recurre en ocasiones al *scaling*, como en el caso del enfrentamiento contra las arpías, para abarcar una visión más amplia de juego al estilo del ASTAL de **Saturn**. El otro gran peso del juego recae en las fases 3D, que utilizan la técnica *Forced Scroll Z-Axis*, en las que el protagonista cruza a la carrera escenarios repletos de obstáculos, con una perspectiva de juego tipo CRASH BANDICOOT, pudiendo elegir diversos caminos. Entre las dos suman diez fases, algunas de ellas exageradamente largas, en las que el jugador no sólo deberá hacer gala de buenos reflejos, sino también de la intuición, ya que cada una de ellas rebosa habitaciones ocultas y multitud de secretos. Nombrecitos «chorra» aparte, **HERCULES** es una auténtica revolución a nivel técnico. Se necesitaron más de 10.000 *frames* de animación para dar vida al «prota» y sus enemigos, por no hablar de sus preciosos escenarios (no parecen 3D) que se condensan en tres universos diferentes: Tierra, Monte Olimpo y el siniestro reino de Hades. Pero la palma, sin ninguna duda, se la lleva la Hydra. Un pedazo de *Final Boss* peludo, que parece sacado de una **N64** a pleno rendimiento.

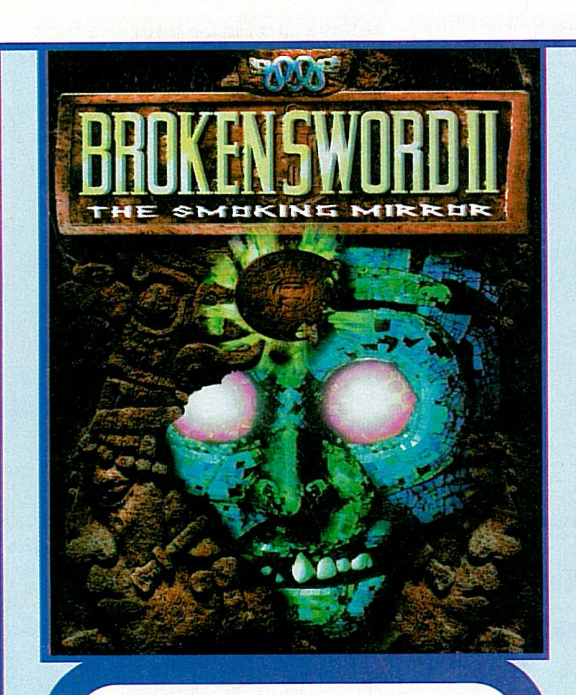


El mes que viene ahondaremos más en **HERCULES**, os contaremos los poderes del héroe y los secretos de cada una de sus fases, en una *review* que promete ser tan mítica como su protagonista.

NEMESIS



LA MANO DE LOS ESTUDIOS DISNEY SE DEJA NOTAR INCLUSO EN LOS PRIMEROS BOCETOS DEL JUEGO, DIVIDIDOS AQUÍ EN TRES GRANDES GRUPOS: ESCENARIOS, LA IMPRESIONANTE HYDRA Y LOS PODERES DEL HÉROE, CAPAZ DE TREPAR, TOSTAR SUELOS, RASCAR COLUMNAS MILENARIAS Y LEVANTAR «PIEDROS» COMO SI TAL COSA.



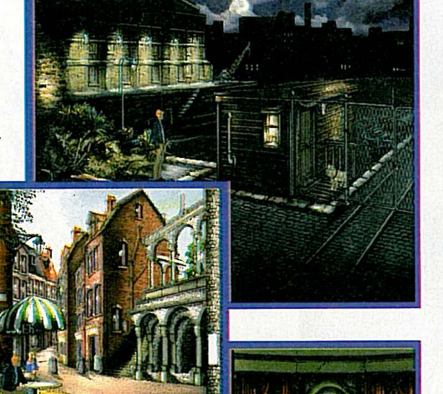


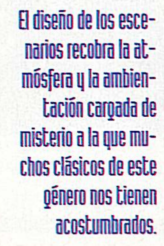


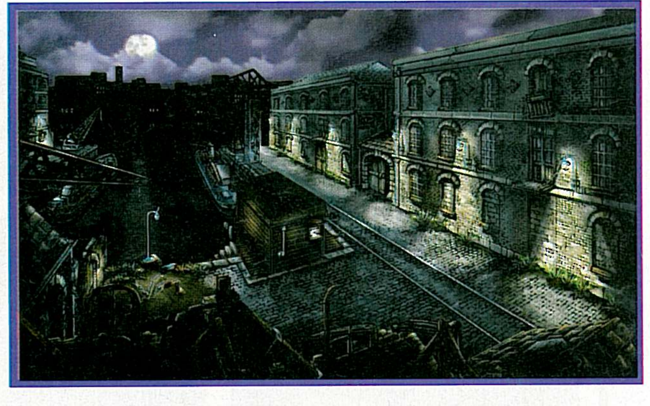
LA MAGIA DE

Las recónditas y misteriosas calles de la ciudad medieval de York, parecen ser fuente de inspiración para esta compañía inglesa. Es allí donde tienen su base operativa y desde donde

BROKEN SWORD supuso toda una sorpresa. Nadie podía imaginar el gran recibimiento por parte de la crítica y de los usuarios de ***PlayStation***. Los responsables de la mejor aventura gráfica para los 32 *bits* de **Sony**, **Revolution**, no han dejado pasar su oportunidad y ya tienen preparada la segunda parte de su hijo predilecto. Para esta ocasión han optado por una trama cargada de intriga y suspense que tiene como fondo la historia Maya y Azteca con sus rituales de sacrificio, supersticiones y el contrabando de cocaína. De nuevo han sido grafistas procedentes de **Disney** los responsables de dar vida a los personajes y escenarios de **BROKEN SWORD II**. Su estilo resulta ya inconfundible, y además se han mejorado ciertos









El diseño de los escenarios recobra la atmósfera y la ambientación cargada de misterio a la que muchos clásicos de este género nos tienen acostumbrados.



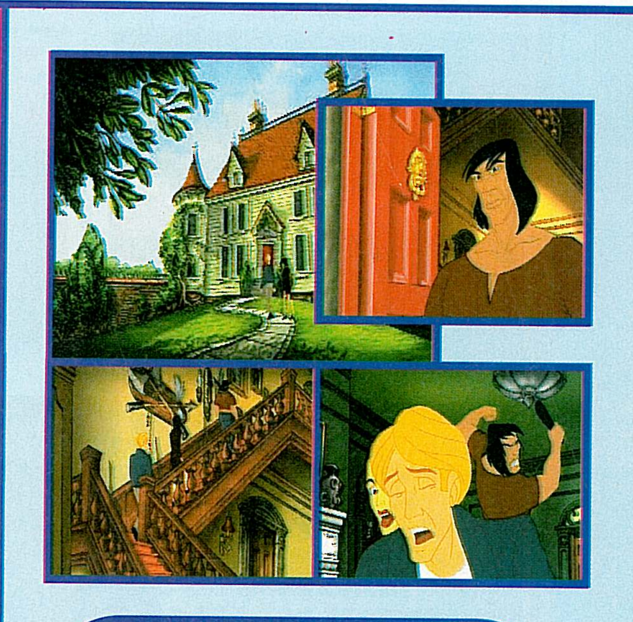


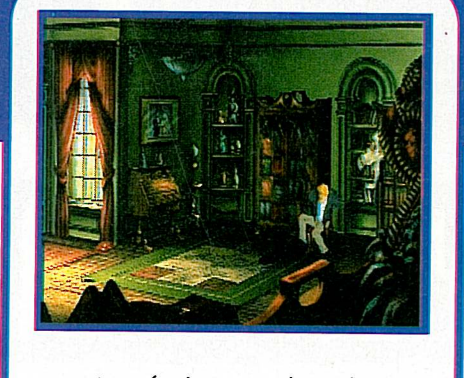
Revolution ha mejorado la compresión de los datos, lo que le ha permitido dotar de una mayor resolución (640 x 240 pixels), a los sprites y escenarios del juego. También han aprovechado las cualidades técnicas de PlayStation para incluir efectos de

ESCENARIOS



transparencia en algunas localizaciones, cuando los personajes caminan por la niebla, detrás de un cristal u otros materiales traslúcidos. En resumen, un espéctaculo visual que supera lo que pudimos contemplar en la ya magnífica primera parte.





REVOLUTION

elaboraron el juego que más fama les ha reportado hasta la fecha, BROKEN SWORD. Ahora vuelven a la carga con la segunda parte que promete ser una auténtica maravilla.



Los miembros de Revolution, tras el éxito obtenido con BROKEN SWORD, han decidido que George Stobbart vuelva a la acción con una segunda parte del juego. Estos chicos, aunque no se prodigan mucho, cuando han lanzado un producto han dejado patente su maestría. Títulos como LURE OF THE TEMPTRESS (PC, Amiga y Atari St) o BENEATH A STEEL SKY (Amiga Y PC) marcan una trayectoria donde el género de la aventura gráfica siempre ha sido el punto de referencia para esta compañía.

REVOLUTION



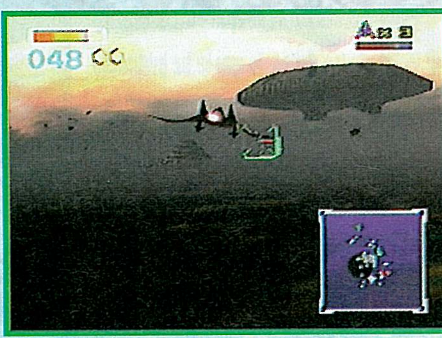
aspectos técnicos que han depurado ciertas limitaciones de BS. Los gráficos se presentan con una mayor resolución y las sencuencias en *FMV*, al estar en 16 *bits*, permiten un mayor número de colores en pantalla. El acceso al CD se ha mejorado con «pre-cargas» para evitar las molestas pausas de la primera parte. Algo parecido sucede con la música, que es leída continuamente del CD en lugar de restringirse a un tiempo determinado. En lo que al juego como tal se refiere, se ha incluido un mayor número de puzzles, una mayor rapidez en los movimientos y la posibilidad de guiar al personaje directamente hacia la salida con un doble *click*. **BROKEN SWORD II**, será una aventura a tener en cuenta en Navidad.

R. DREAMER



¿INDEPENDENCE FOX?







Titania es escenario de la desesperada búsqueda de Slippy por todo el desierto, a bordo del Landmaster.

A MEDIO CAMINO ENTRE EL HOMENAJE Y EL PLAGIO DESCARADO, LA FASE DEL PLANETA KATINA REPRODUCE FIELMENTE UNA DE LAS ESCENAS MAS MEMORABLES DE INDEPENDENCE DAY. UNA GIGANTESCA NAVE NODRIZA ESTA A PUNTO DE «TRONCHAR» UN EDIFICIO CON SU LASER. SOLO FOX Y SUS AMIGOS PUEDEN IMPEDIRLO....



LYLAT WARS







Septiembre ha sido finalmente el mes elegido por **Nintendo** para lanzar en nuestro país **LYLAT WARS**, que no es otro que STARFOX 64. El cambio de nombre se debe a los mismos problemas de *copyright* que motivaron en su momento el lanzamiento en **Europa** del STARFOX de ***SNES*** bajo el título STARWING. Francamente, mientras podamos disfrutar de esta obra maestra, nos da igual si lo llaman **LYLAT WARS** como LA ODISEA DE DON HILARION. Tal y como advertimos cuando os ofrecimos las primera imágenes del juego en el Nº14 de **JAPANMANIA, Nintendo** ha limado los pequeños defectos de los que hacía gala la versión japonesa (como ralentizaciones en las últimas fases) en su paso a los sistemas americano y europeo, conservando en su totalidad todos los detalles de calidad que han hecho de **LYLAT WARS** el mejor exponente (junto a SUPER MARIO 64) del pode-





El modo versus es una de las experiencias más divertidas que puede ofrecer N64 a cuatro jugadores.



✪ DAS BOOT: EL SUBMARINO ✪





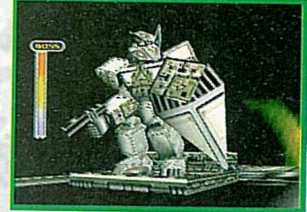
ADEMAS DEL ARWING Y EL TANQUE LANDMASTER, FOX TIENE A SU DISPOSICION UN TERCER VEHICULO: EL BLUE MARINE. UN SOFISTICADO SUBMARINO DE COMBATE DOTADO DE LASER Y TORPEDOS, CON EL QUE PODRA ATRAVESAR LAS PELIGROSAS PROFUNDIDADES DE AQUAS, UNA DE LAS FASES MAS DIFICILES DE TODO LYLAT WARS.













río técnico de **Nintendo 64**. Con un precio que no superará en ningún caso las 10.900 ptas, **LYLAT WARS** se acompaña del ya famoso ***Rumble Pak***, un ingenioso periférico que, ajustándose al *port* del ***Memory Pak***, transmite vibraciones al pad de **N64**, dependiendo de lo que suceda en pantalla. Cada descarga láser, cada impacto del *Arwing* contra el terreno se traduce en una espectacular vibración del mando. De hecho en las últimas

✪ UN VIEJO CONOCIDO ✪







EL PRIMER MUNDO DE LYLAT WARS, CORNERIA, ENCIERRA UNA PEQUEÑA SORPRESA. SALVA A FALCO DE LAS CUATRO NAVES QUE LE PERSIGUEN Y PODRAS ACOMPAÑARLE AL INTERIOR DE UNA CATARATA, DONDE TE ESPERA EL ENFRENTAMIENTO CON UNO DE LOS JEFES DEL LEGENDARIO STARWING DE SUPER NINTENDO (AUNQUE ESO SI, CON UN GENEROSO LAVADO DE CARA). LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE PARA NADIE.

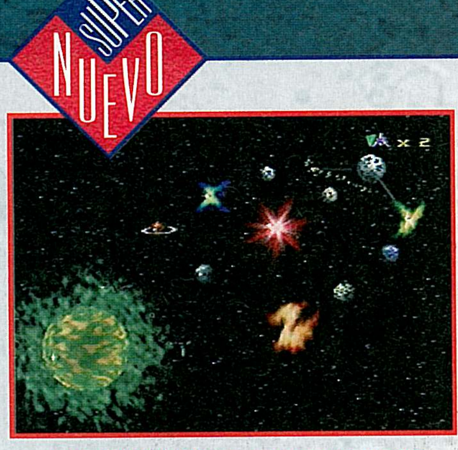


En Training podremos perfeccionar nuestro manejo del Airwing, a través de diferentes pruebas.





SUPER NUEVO



LYLAT WARS se compone de 15 mundos diferentes, y una infinidad de rutas a seguir .





A lo largo del juego podremos elegir entre tres tipos de vista diferente, aunque la más util es la exterior.



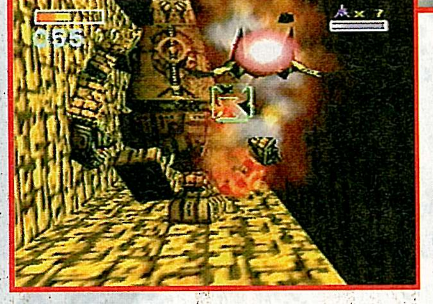














fases del juego, el *pad* acaba brincando «como una perra» entre nuestras manos. Pero sin lugar a dudas, la principal mejora de **LYLAT WARS** frente a su hermano nipón es el hecho de que podemos enterarnos por fin de los diálogos entre personajes, esenciales para el desarrollo del juego. De hecho, de los 96 megas de que se compone el cartucho del juego, 32 están dedicados integramente al sonido, lo que da idea de su importancia dentro del juego. Gráficamente, y como ya pudimos testimoniar en **JAPANMANIA, L.W.** está a años luz de todo lo conocido no sólo respecto al mundo de las consolas, sino en relación a muchas recreativas. La llegada de éste juego a finales de Septiembre puede suponer el empujón definitivo a una consola que empezó muy timidamente, pero que cada día ofrece menos dudas sobre su impresionante potencial técnico. Esta es una buena prueba de ello.

NEMESIS



Andross ha sido otro de los que ha sufrido un generoso lavado de cara respecto al original de SNES.



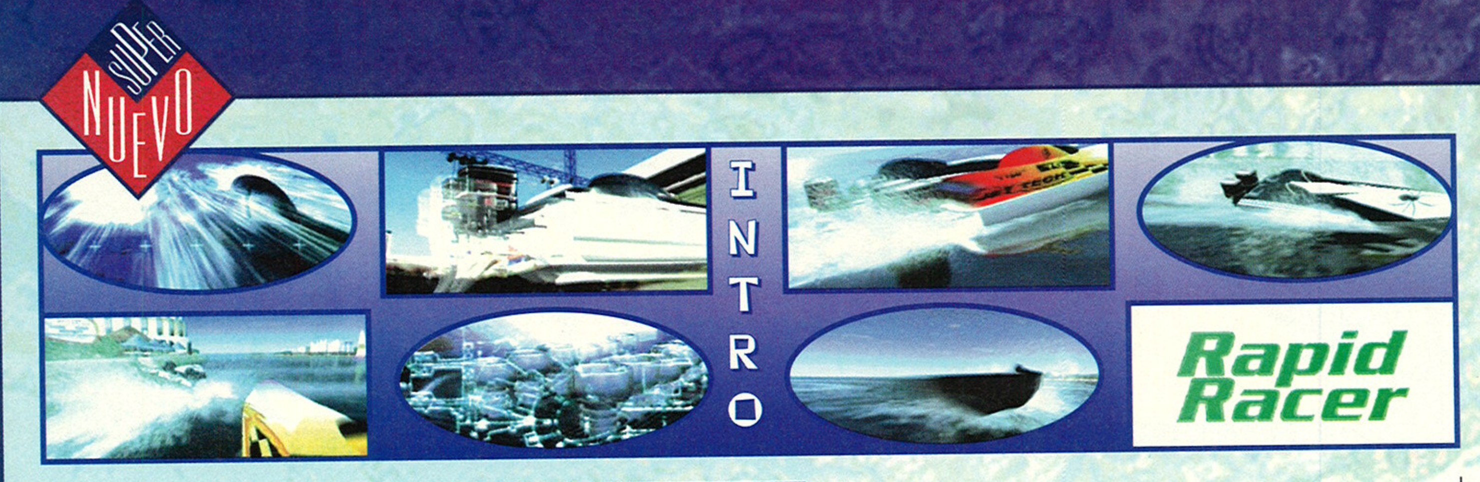
PARA LOS 25 MAS RAPIDOS 25 TREPIDANTES

Speedster

Psygnosis y Super Juegos te invitan a participar en este fantástico concurso. Para obtener uno de los 25 juegos que sorteamos, rellena el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Septiembre a la siguiente dirección: Ediciones Reunidas S. A., Revista Super Juegos, C/ O'Donnell 12, 28009, Madrid. No olvides indicar en el sobre la reseña «CONCURSO SPEEDSTER».



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La particicipación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



LANCHAS





Para ir abriendo boca existen tres fuera-borda no especialmente potentes. Con el tiempo, otras muchas se unirán al catálogo de embarcaciones.

RAPID RACER

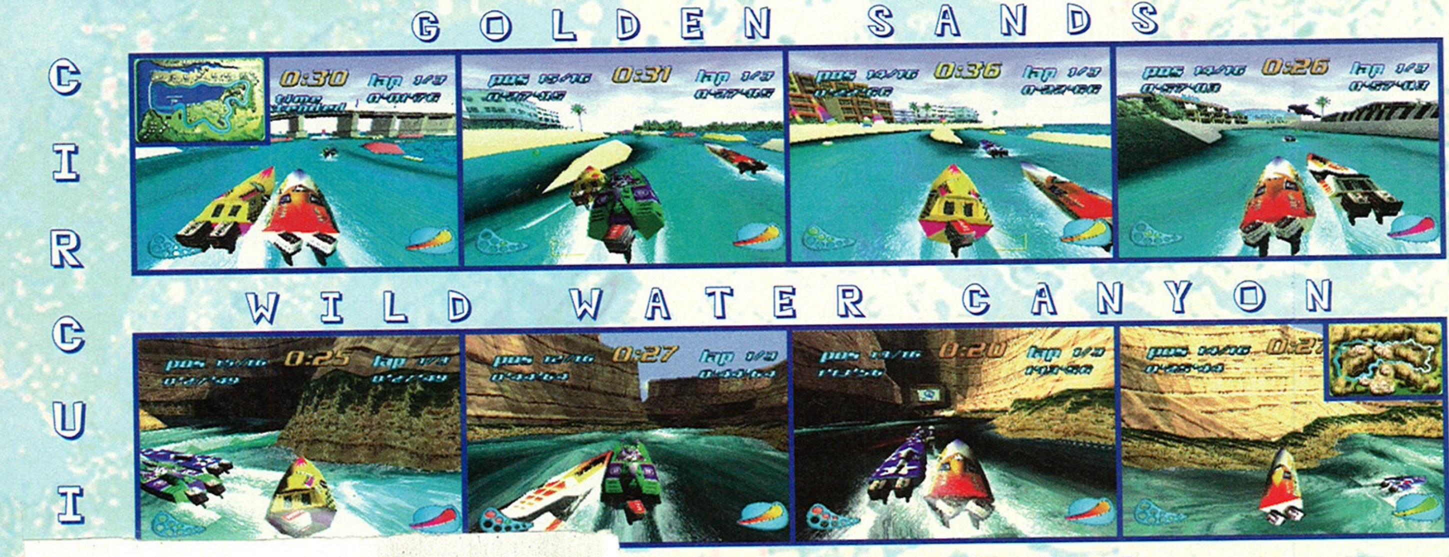


Cuando uno observa por primera vez este **RAPID RACER**, es inevitable que le venga a la mente una genialidad de **SCEE** llamada PORSCHE CHALLENGE. Aquel título, un clásico ya de ***PlayStation***, introdujo aspectos hasta entonces poco tratados como el de las fuentes de luz y su acción sobre los modelos 3D. El resultado era notablemente espectacular, con una ambientación casi perfecta que, contra todo pronóstico, no repercutía en nada a la suavidad y velocidad del propio *engine 3D*. Creemos que no es necesario decir que **RAPID RACER** es obra de los mismos genios que programaron aquel juego (y la saga TOTAL NBA), pero sí que en esta ocasión han conseguido rizar el rizo. Y es que el principal valedor de este **RAPID RACER** es el modo de pantalla en alta resolución que, por poner un ejemplo, supone aproximadamente cuatro veces más de trabajo para la *GPU*, mayor consumo del *Frame Buffer* y, por consiguiente, menor espacio para el almacenamiento de texturas y demás elementos gráficos. El resultado, en cambio, es de lo más espectacular. La suavidad

CIRCUI

GOLDEN SANDS

WILD WATER CANYON



...CIAR BAY





VISTAS





Por el momento son dos las vistas entre las que se puede elegir, aunque aún es pronto para conocer si en la versión final incluirá alguna más. De cualquier modo, la vista interior resulta algo mareante, ya que la embarcación no parará de brincar.



Gráficamente el juego es casi sobresaliente, en alta resolución y con unos efectos de luz bastante espectaculares.





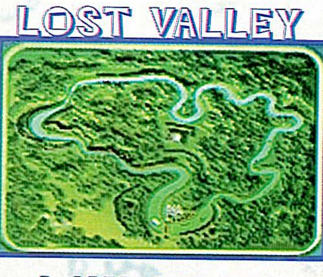




OTROS CIRCUITOS

BEAR LAKE

LOST VALLEY



LAVA TRAIL

Además de los tres iniciales, es posible acceder a otros muchos circuitos que se activarán al tiempo que el jugador va superando niveles.

de movimientos es impresionante, los gráficos muy prometedores y los efectos de luz, al igual que en PORSCHE CHALLENGE, toda una lección de dominio del *hardware* de ***PlayStation***. En el lado opuesto varios peros que, suponemos, se subsanarán con la versión final del juego, como la aparición de líneas negras entre los polígonos o la desaparición de los mismos por causas extrañas. Lo más aterrador de todo es que el control del fuera borda es bastante difícil, lo que puede desesperar un tanto en las primeras carreras (es posible que se mejore en futuras versiones).

En fin, que no hay porqué quejarse. Y sino echad un vistazo: 18 circuitos, 10 embarcaciones y una banda sonora impresionante compuesta especialmente para este juego por **Apollo 440**.

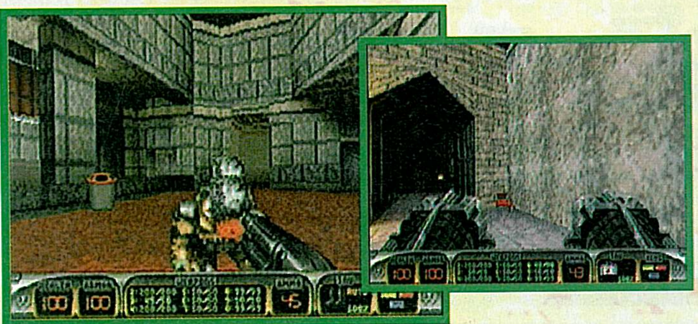
J. C. MAYERICK

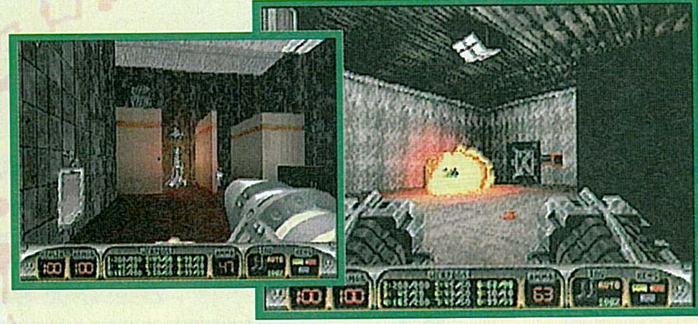
SUPER NUEVO



La mejoras con respecto a la versión de PC son notables, sobre todo cuando de efectos de luz y resolución de gráficos se trata.

Parece que los usuarios de ***Saturn*** amantes de los *shoot´em-up* en 3D no han tenido demasiada suerte hasta la fecha. Infames versiones como las de DOOM y HEXEN han logrado la desesperacion de los usuarios. Tan sólo un juego marcó la pauta a seguir en este tipo de arcades. Se trataba de EXHUMED, creado por la desconocida **Lobotomy**, que asombró a todos por su suavidad, y que incluso superaría a la version de ***PlayStation***, realizada más de seis meses despues. Ellos han sido los encargados de convertir para los 32 *bits* de **Sega** dos de los grandes mitos de la historia reciente de ***PC***. Nos referimos a DUKE NUKEM 3D y a QUAKE. Aquí tenemos la primera de las conversiones casi terminada, y ya podemos decir que estamos ante un grandísimo juego, que se mueve a una velocidad y suavidad nunca vistas e incluye mejoras sobre la version de ***PC***. Aunque la resolución gráfica es menor a la empleada en los ***Compatibles*** y ***Macintosh***, los efectos de luces son muchísimo más espectaculares. La verdad es que a **Lobotomy** no les ha costado mucho trabajo realizar este juego porque, según cuentan, una vez diseñado el *engine* para EXHUMED, llamado *Slave*, costó muy poco adaptarlo para **DUKE NUKEM**. La acción salvaje que caracteriza a este tipo de arcades se ve multiplicada en el caso que nos ocupa, gracias a la variedad de armas, enemigos y escenarios, que dicho

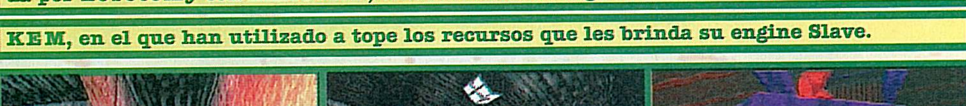




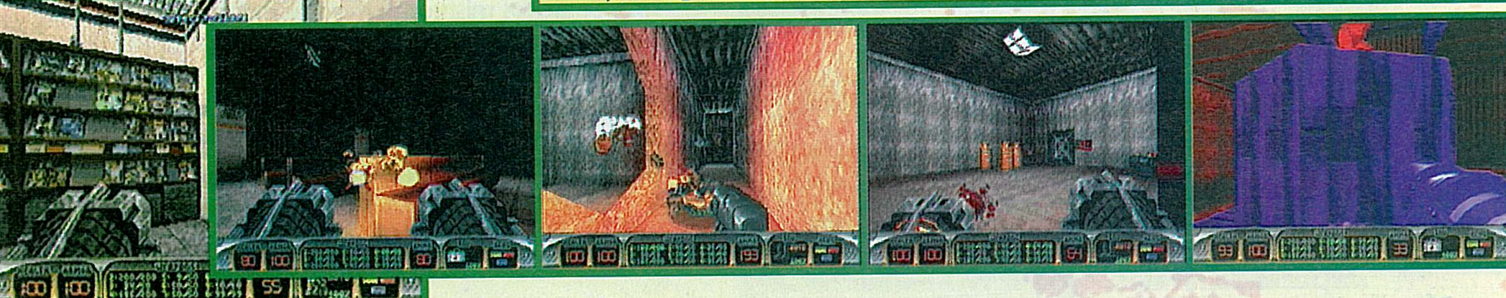
DUKE NUKEM 3D







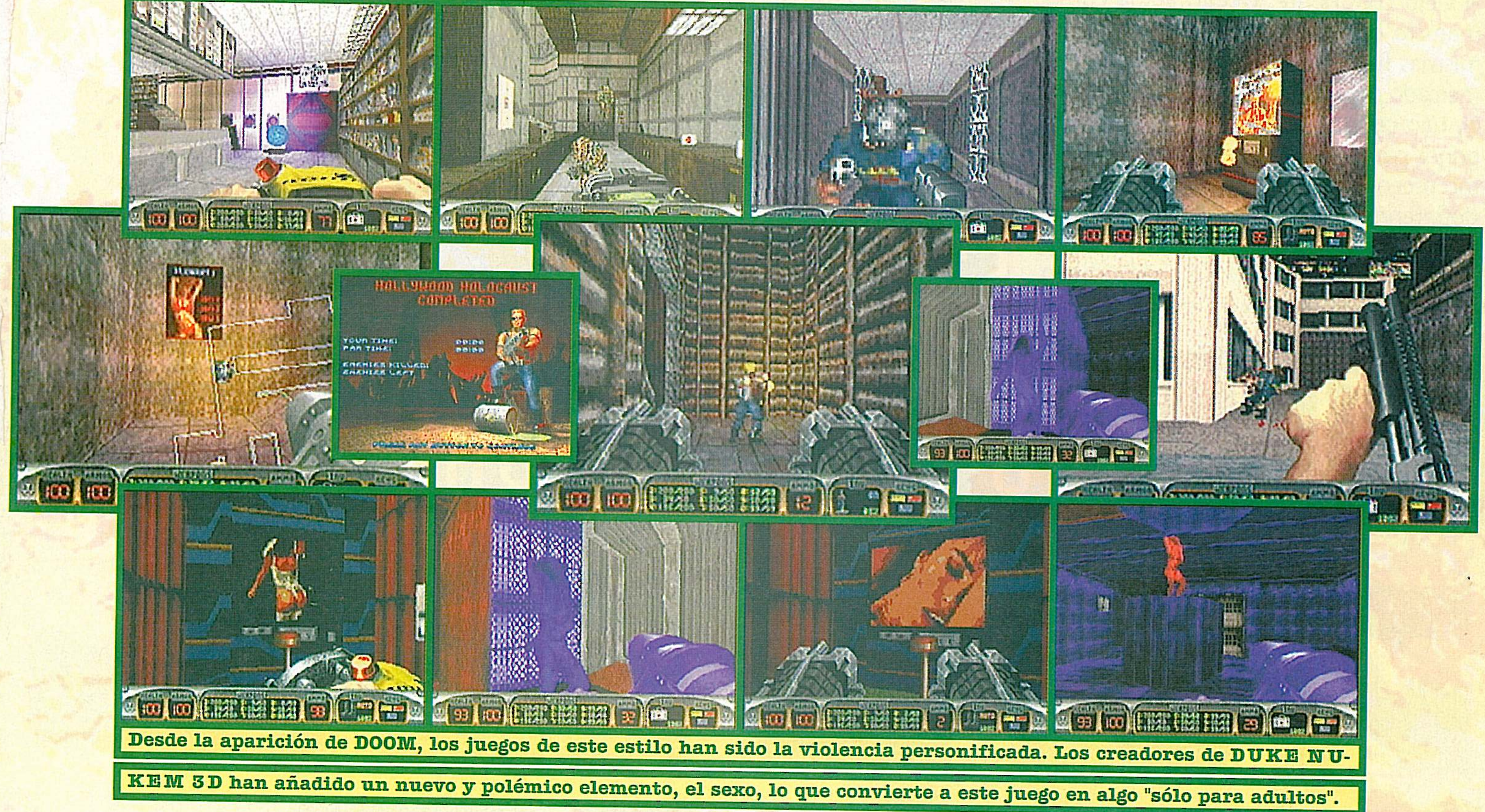
Gracias a la experiencia adquirida por Lobotomy con EXHUMED, estos chicos han logrado rizar el rizo con DUKE NUKEM, en el que han utilizado a tope los recursos que les brinda su engine Slave.







El armamento no será ningún problema en este juego, puesto que nuestro protagonista cuenta con las más sofisticadas y rocambolescas armas



Desde la aparición de DOOM, los juegos de este estilo han sido la violencia personificada. Los creadores de DUKE NUKEM 3D han añadido un nuevo y polémico elemento, el sexo, lo que convierte a este juego en algo "sólo para adultos".

sea de paso, son de lo más reales que hemos visto, ya que se trata de las calles de una holocáustica **Los Angeles**. El arsenal disponible es de lo más original e incluye algunos artilugios dignos del mismísimo **James Bond,** como *Jet Packs* y hologramas. El sexo tambien está presente en la acción de una manera bastante clara. Solo tenéis que ver las pantallas que yacen sobre estas líneas, en las que vemos a unas chicas de buen ver bailando en una barra americana, o la sugerente programación de las cabinas individuales del *Sex Shop*, algo no recomendado para los pequeños de la casa.

THE PUNISHER



DUKE NUKEM aparecerá en principio para Saturn y Nintendo 64, siguiéndole en unos meses la versión para PlayStation.



Aunque *Nintendo 64* ya ha demostrado lo que es capaz de hacer en el mundo de la velocidad (sólo hay que recordar cartuchos como MARIO KART 64), dentro de los rallyes no ha hecho de momento su debut. Para cubrir este vacío llega al mercado europeo **MULTI RACING CHAMPIONSHIP**, un juego compatible con el *Rumble Pak*. Con este periférico es posible sentir las vibraciones de la carretera como si nos encontrásemos en una competición real. Para su lanzamiento en el viejo continente, **Ocean** actúa como maestro de ceremonias, que realiza las mismas funciones que **Imagineer** en el mercado nipón. Los programadores, **Genki**, han optado por la utilización de polígonos para reproducir tanto vehículos como escenarios. Los primeros recogen todoterrenos y coches de rally, que aunque no utilizan los nombres de las marcas reales presentan una enorme similitud con las mismas. Su diseño no es el fuerte del



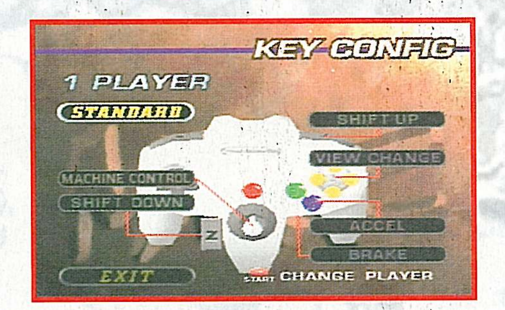




El programa de Ocean mejora considerablemente sus prestaciones usando el periférico Rumble Pak.



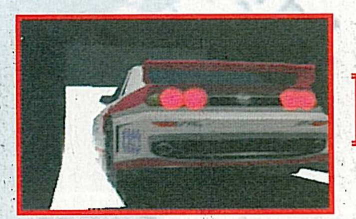




MULTI RACING CHAMPIONSHIP



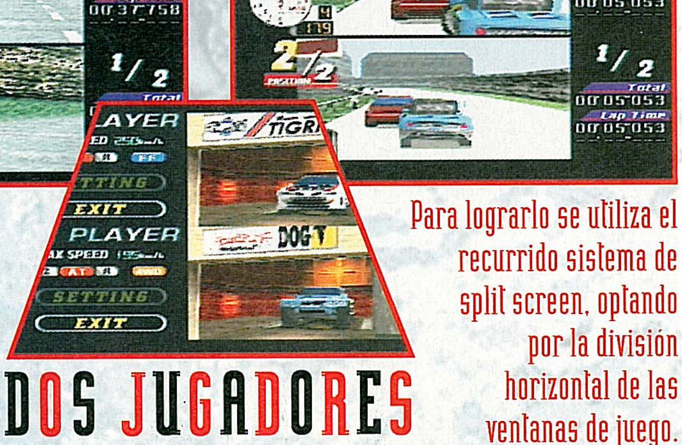


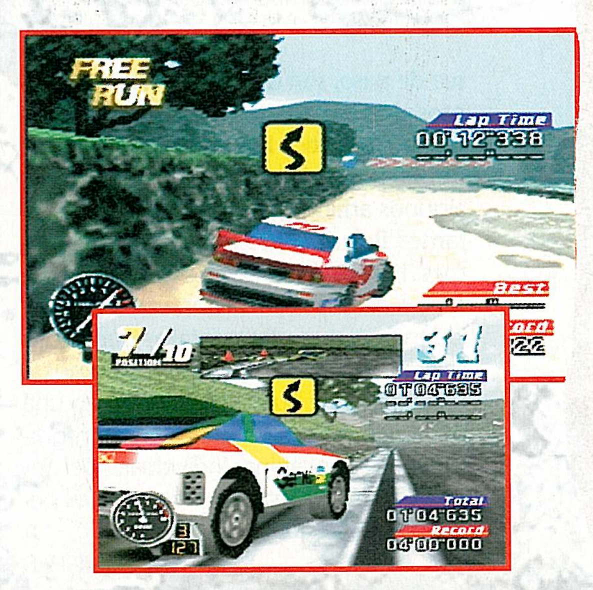








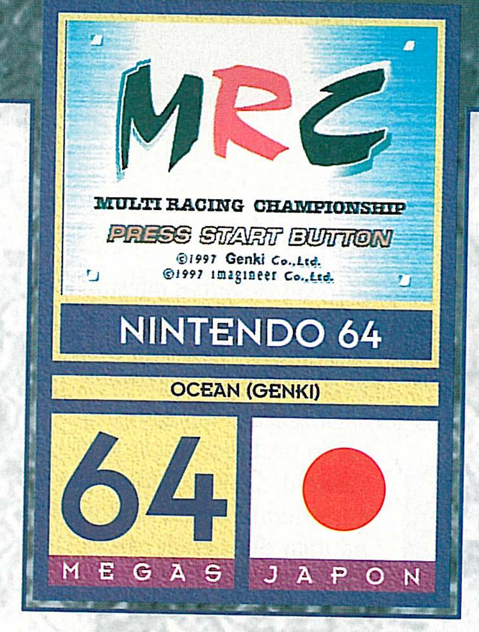




DOS JUGADORES

Entre los modos de juego de este cartucho se incluye la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente.

Para lograrlo se utiliza el recurrido sistema de split screen, optando por la división horizontal de las ventanas de juego.

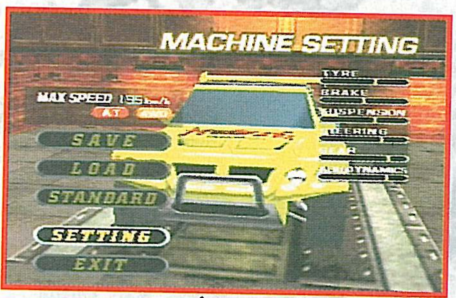




El primer simulador de rallyes para Nintendo 64 está previsto que sea lanzado, de una forma casi simultánea, en Europa y Japón.

juego, aunque reflejan perfectamente los giros y saltos que se producen a lo largo de las carreras. Por lo que respecta a los entornos, reproducen un ambiente tenebrista, ya que las competiciones se producen entre lluvias y nieblas, escondiendo así el sistema de creación de escenarios. La variedad de circuitos también es un apartado destacado. A los tres que aparecen inicialmente hay que añadir otros tantos a medida que se superan los anteriores. Para acceder a estos trazados ocultos también tenemos carreras individuales contra veloces prototipos. La diversidad de circuitos debe ser más valorada al tener en cuenta que su longitud es bastante larga, presentando un trazado de asfalto y caminos alternativos de arena y nieve. La libre elección entre estas rutas ha de realizarse en función del vehículo elegido y de las modificaciones realizadas en sus características técnicas. La posibilidad de que dos jugadores compitan de forma simultánea, utilizando el sistema de pantalla partida, completa un juego que, aunque esté sujeto a mejoras, engancha desde un primer momento.

CHIP & CE

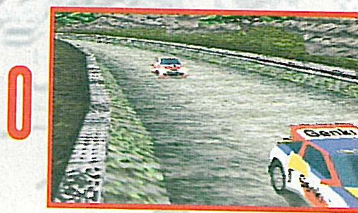






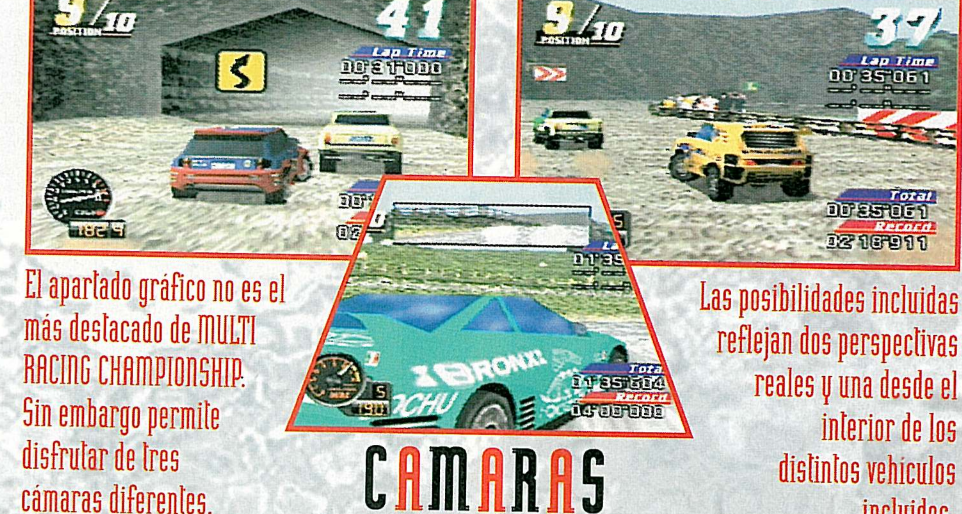












El apartado gráfico no es el más destacado de MULTI RACING CHAMPIONSHIP. Sin embargo permite disfrutar de tres cámaras diferentes.

CAMARAS

Las posibilidades incluidas reflejan dos perspectivas reales y una desde el interior de los distintos vehículos incluidos.



La nueva producción de **Psygnosis** para ***PlayStation*** se desmarca totalmente del *look* futurista al que nos tienen acostumbrados la mayoría de títulos de la compañía inglesa, recuperando para los videojuegos el entrañable universo de los piratas y corsarios. Con un diseño de barcos y personajes que se acercan más a los «güibols» que a la saga PIRATES! de **MicroProse**, **OVERBOARD!** nos permite controlar un bergantín pirata a través de aguas infestadas de goletas enemigas, tiburones y todo tipo trampas mecánicas. Haciendo derroche de músicas de ambiente marinero y gráficos sensacionales (empezando por el barco protagonista, que es una pasada), **OVERBOARD!** podría considerase como una versión náutica del genial MASS DESTRUCTION de **BMG**. La tripulación pirata (consistente en capitán, marinero, vi-

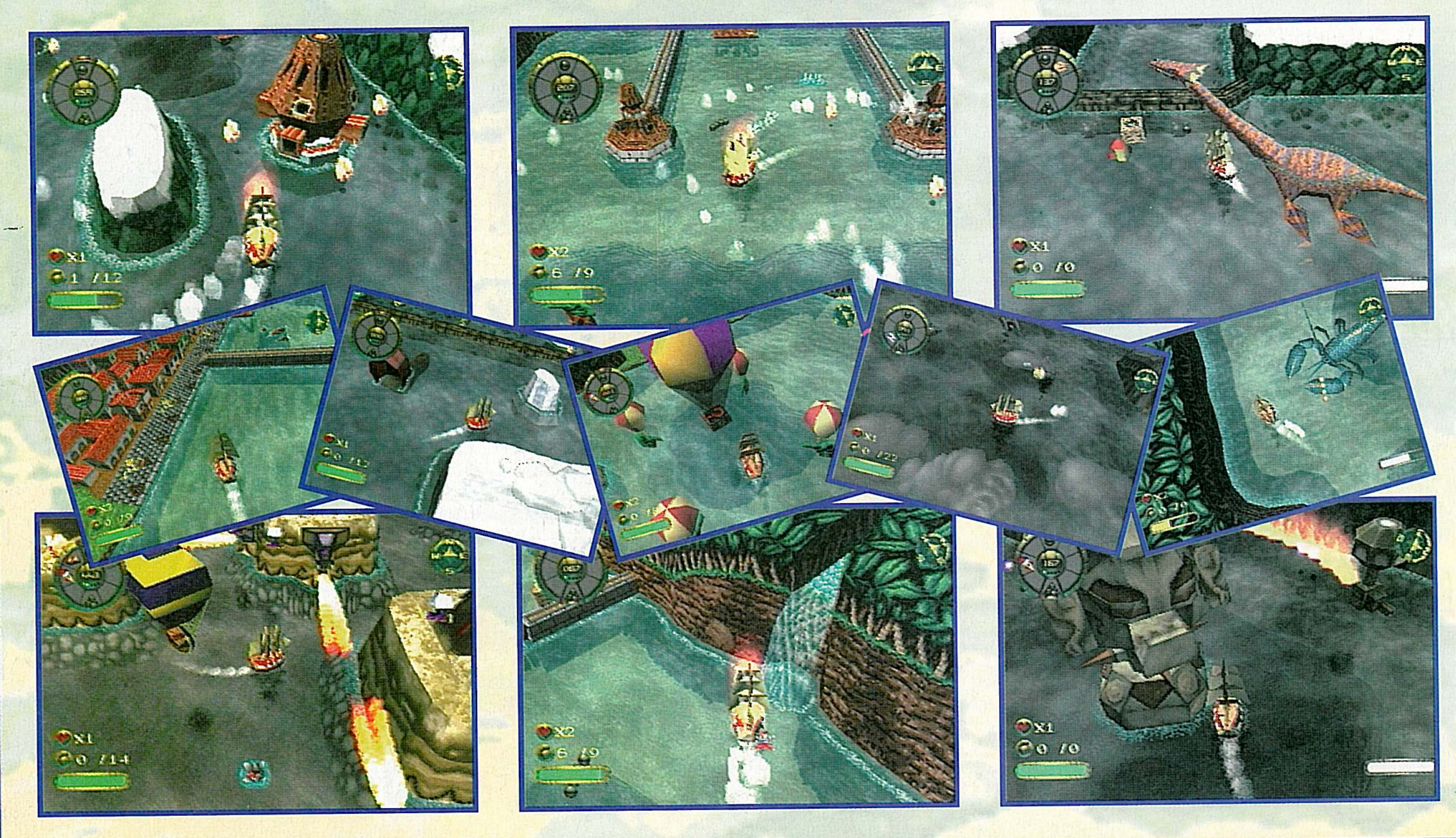
VISTAS

Tres son las vistas que se pueden elegir a lo largo del juego: una lateral (la vista standard), otra trasera en la que rota todo el escenario alrededor del barco y una aérea bastante útil.

OVERBOARD!



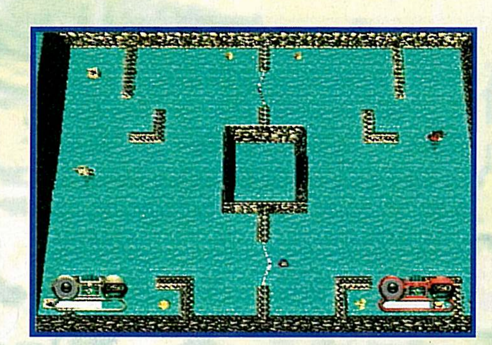


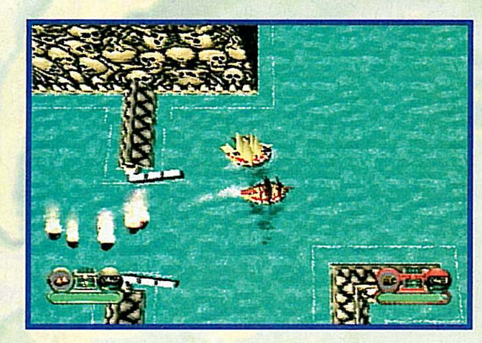


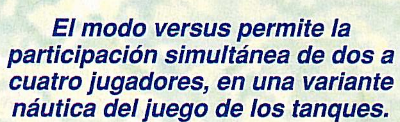


gía y loro) cuenta con un arsenal de lo más variado y anacrónico, que va desde las clásicas balas de cañón, hasta lanzallamas, cohetes e incluso descargas láser. Y es que superar las más de 20 fases de que se compone **OVERBOARD!** puede convertirse en una labor de enanos, sobre todo a la hora de enfrentarse a los gigantescos *final bosses*, por lo que toda arma es siempre bienvenida. En próximos números ahondaremos más en este prometedor título, una de las apuestas más fuertes de **Psygnosis** para este año.

NEMESIS







El modo versus permite la participación simultánea de dos a cuatro jugadores, en una variante náutica del juego de los tanques.

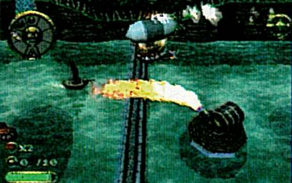






Algunos items dotan a nuestro barco de diversos poderes temporales, desde un motor de vapor hasta un zeppelín con el que surcar los aires.

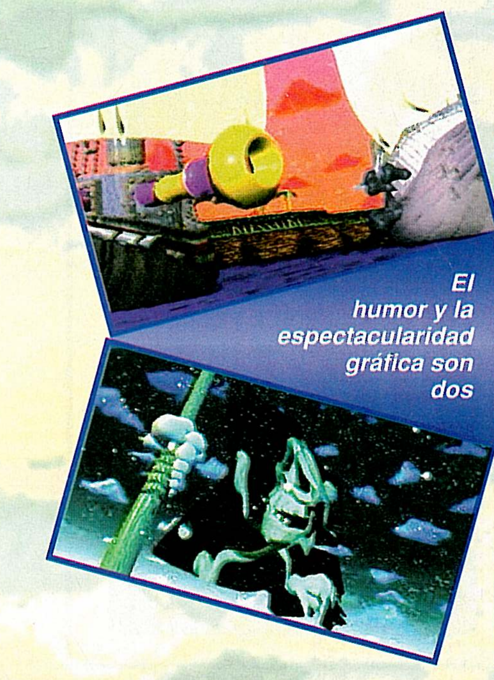






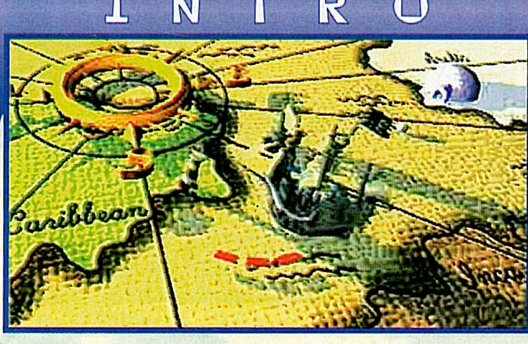








INTRO





El humor y la espectacularidad gráfica son dos constantes dentro de la sensacional intro del juego.



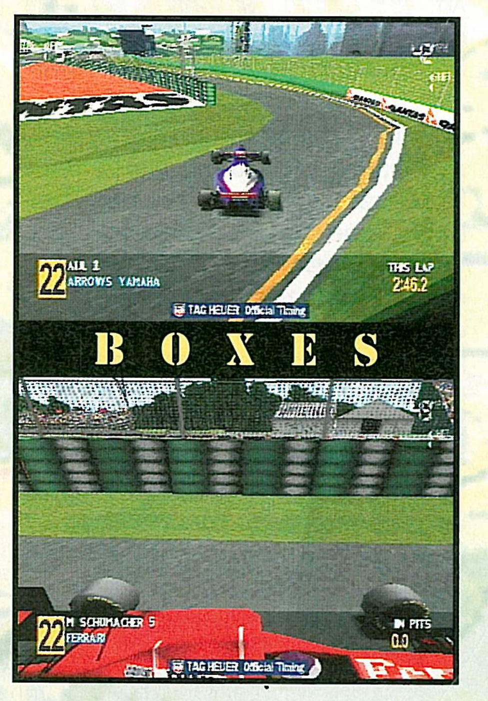
El juego parece a primera vista que no presenta demasiados cambios, pero ha sido reestructurado completamente. Los coches presentan un aspecto y un comportamiento mucho más realista.



CIRCUITOS



FORMULA 1 ´97 es casi un hecho. Y como querréis saber qué tiene de nuevo respecto a su predecesor, nos dejamos de zarandajas y nos metemos en el ajo. En primer lugar, todos los datos que aparecen en el juego corresponden al campeonato del mundo de este año, y no de 1995 como en el primer FORMULA 1. Quiero hacer especial hincapié en el detalle que más agradecerán los aficionados a los simuladores puros, la revisión completa del *AI System*, el sistema que incorporaba el primer FORMULA 1 (*Action Inteligence*) y que ajustaba y ayudaba al jugador a mantener el correcto trazado del circuito. Si recordáis, esto hacía que prácticamente nuestro bólido fuera casi infalible, ignorando incluso al propio jugador. Ahora los coches son más independientes, dependiendo mucho más de nuestras órdenes para poder acabar la carrera, pudiendo tener errores, sufrir accidentes, daños en la estructura del coche e incluso estar obligados a retirarnos de la carrera. Los coches se muestran mucho más agresivos, más exigentes y con muchas más posibilidades de apurar frenadas y adelantamientos. Incluso el comportamiento sobre trazados húmedos ha



FORMULA 1 '97



GRAND PRIX ■ GRAND PRIX ■ GRAND PRIX







CUALQUIER ERROR EN EL TRAZADO SERA CASTIGADO CON UN TROMPO Y PERDIDA CONSIDERABLE DE TIEMPO.

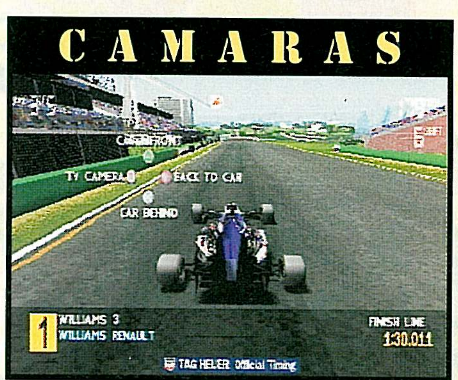










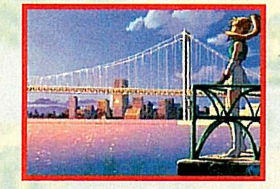


sido ajustado. Todo esto hace que el realismo sea mucho más acusado a la hora de conducir el coche, obligando al jugador a depurar su técnica al incrementarse notablemente el caracter de simulador del juego. Otras novedades son la espectacularidad en los accidentes (pudiendo incluso perder hasta las ruedas o abollar el chasis), el tiempo atmosférico dinámico y variable, un modo *Arcade* más arcade y un modo *Grand Prix* mucho más simulador, más componentes del coche que ajustar, posibilidad de ser descalificado por comportamiento incorrecto, se han añadido los circuitos nuevos de 1997 y los coches mucho más detallados. Además 12 nuevas melodías, tres comentaristas, distinto sonido del motor para cada coche, *split screen* para dos jugadores (no hay modo *link*), editor de pilotos, 8 perspectivas, reducción de los tiempos de carga, circuitos ocultos y muchos trucos. ¿Alguien da más?

THE SCOPE



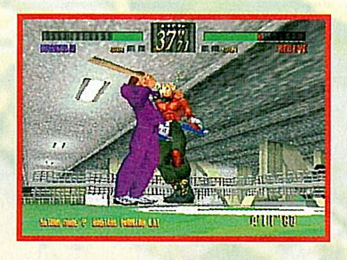








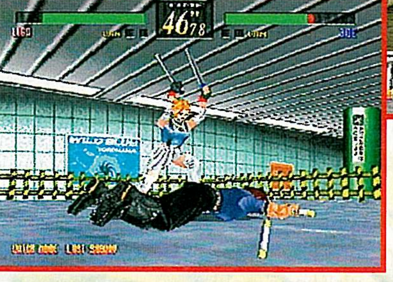






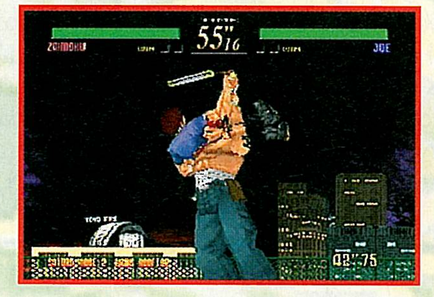




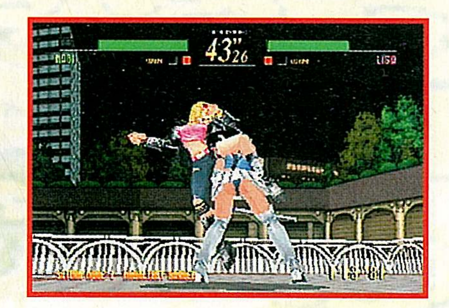




En estas pantallas podéis ver unas instantáneas del recibimiento que sus futuros suegros hicieron a The Punisher cuando les dijo que se casaba con su hija.







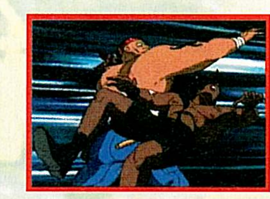
LAST BRONX

SEGA SATURN

LAST BRONX es sin duda de la recreativa de lucha más importante de **Sega**, después de VIRTUA FIGHTER 2, para su ***Model 2***, aunque posiblemente también sea una de las menos conocidas. A mediados del 96 no muchos salones recreativos acogieron con gusto una máquina de lucha en 3D que rebosaba calidad, esa calidad que **Sega** sabe imprimir a todas y cada una de sus creaciones. Desgraciadamente TEKKEN 2 y el nuevo KING OF FIGHTERS´96 reinaban en los salones y no dejaban a nadie acercarse lo más mínimo a su preciado trono. Ahora, aquellos que no disfrutaron de **LAST BRONX** en recreativa podrán hacerlo perfectamente en su casa gracias a la increíble conversión que **Sega** ha creado. En el grupo de conversiones magistrales *made in* **Sega**, será inevitable incluir este **LAST BRONX**,











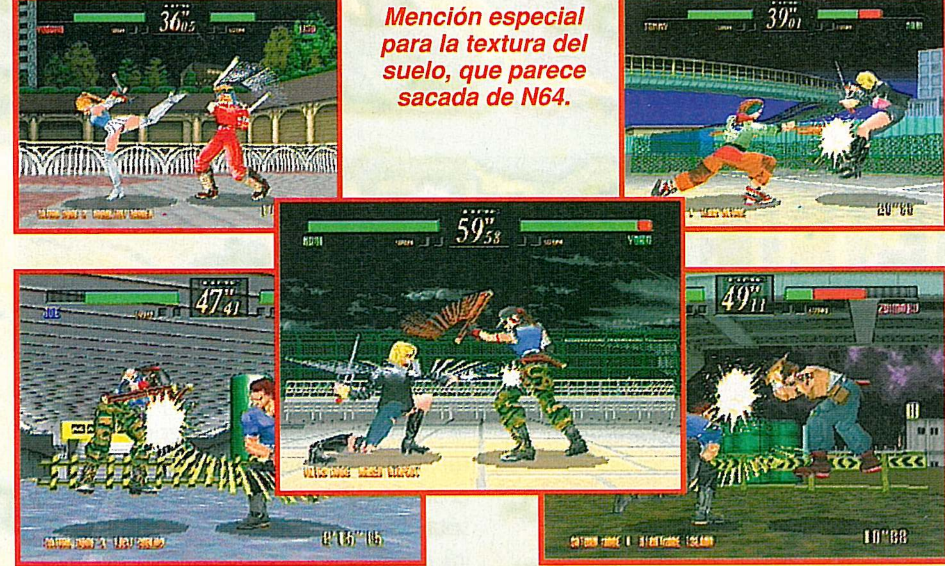
LAST BRONX es sin duda, una de las mejores conversiones de recreativa a consola.











Mención especial para la textura del suelo, que parece sacada de N64.

de calidad comparable tan sólo a la sorprendente versión ***Saturn*** de VIRTUA FIGHTER 2, juego que demostró que la consola era capaz de eso y de mucho mas. En **LAST BRONX**, a diferencia de en la mayoría de los juegos de lucha en 3D, cada luchador tiene un estilo muy característico, ya que cada uno posee un arma diferente, entre las que se encuentran unos *Nunchakus*, un *Bo*, unos *Tonfas* y hasta un palo. Con respecto a la jugabilidad, es una especie de mezcla entre la de VIRTUA FIGHTER 2 (más técnica y estratégica) y FIGHTING VIPERS (algo mas intuitiva y con unos *combos* aéreos increíbles). Ocho luchadores, 3 de ellos féminas, más un jefe final llamado Redeye, se jugarán el tipo en diversos escenarios del Tokio actual, por ejemplo, en una estación de metro o directamente en plena calle. Una buena cantidad de opciones nos aseguran una vida de juego más que aceptable: *Arcade mode*, *Versus mode*, *Saturn mode* (igual que el *Arcade* pero con finales independientes para cada luchador), *Watch mode* (en el que podremos elegir a dos luchadores para observar sus movimientos mientras luchan solos) y *Movie mode*, en el que podremos ver todas y cada una de las magníficas secuencias de vídeo, incluida la *intro*.

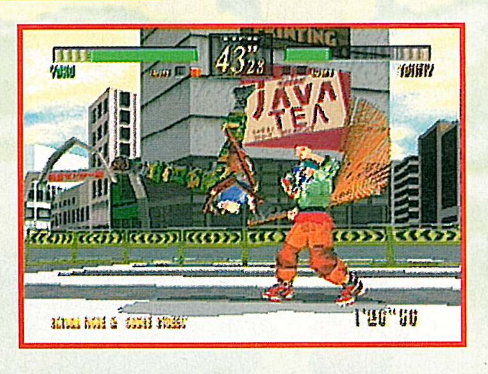
DOC

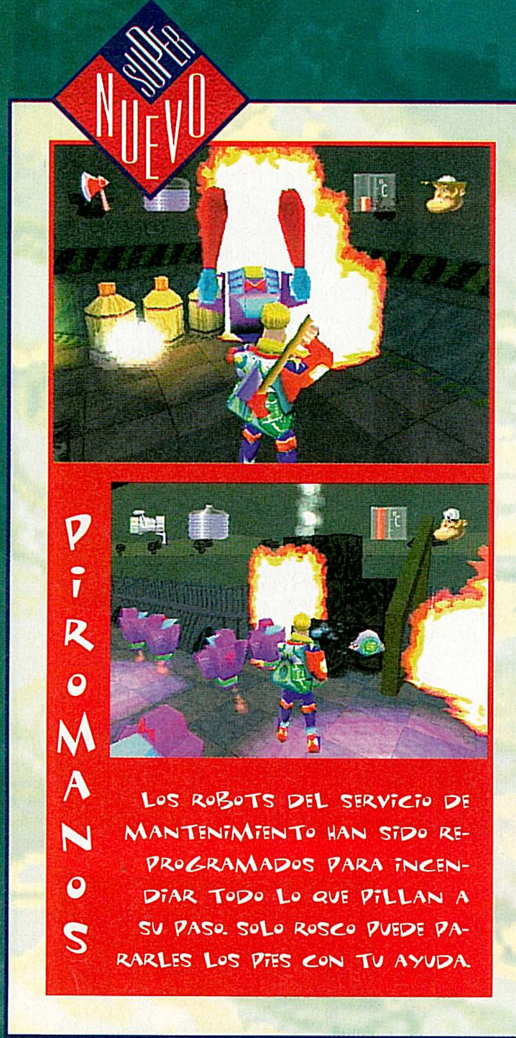












LOS ROBOTS DEL SERVICIO DE MANTENIMIENTO HAN SIDO REPROGRAMADOS PARA INCENDIAR TODO LO QUE PILLAN A SU PASO. SOLO ROSCO PUEDE PARARLES LOS PIES CON TU AYUDA.

El argumento de un bombero que tiene que salvar a los inquilinos de un edificio no es nuevo. Los usuarios de ***Super Nintendo*** ya tuvieron la oportunidad de disfrutar un magnífico título llamado FIREMEN, que por cierto vio la luz para ***PlayStation*** en tierras niponas. **Slippery Snake**, los responsables de **ROSCO McQUEEN**, han optado también por un simulador de bomberos con la diferencia de que en esta ocasión se ha utilizado un entorno 3D para el desarrollo del juego. Rosco, el afamado protagonista, tendrá que evitar que un edificio arda por los cuatro costados. Para ello empezará desde los sótanos, donde se halla la lavandería. Así, irá ascendiendo planta tras planta hasta alcanzar el ático. Aquí le espera el enfrentamiento final con el responsable de este desaguisado, el arquitecto del rascacielos que ha enlo-



La recolección de items resulta indispensable en este juego si quieres tener agua y mantener tu salud en buen estado.

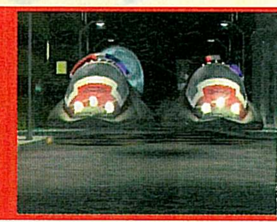




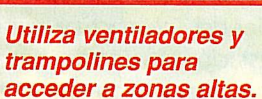
ROSCO Mc QUEEN





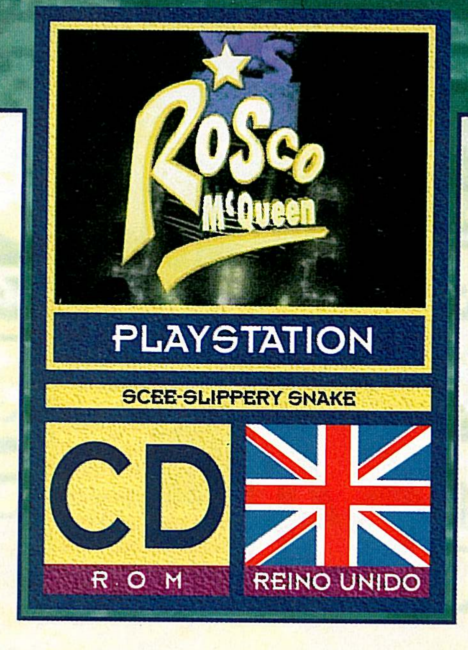


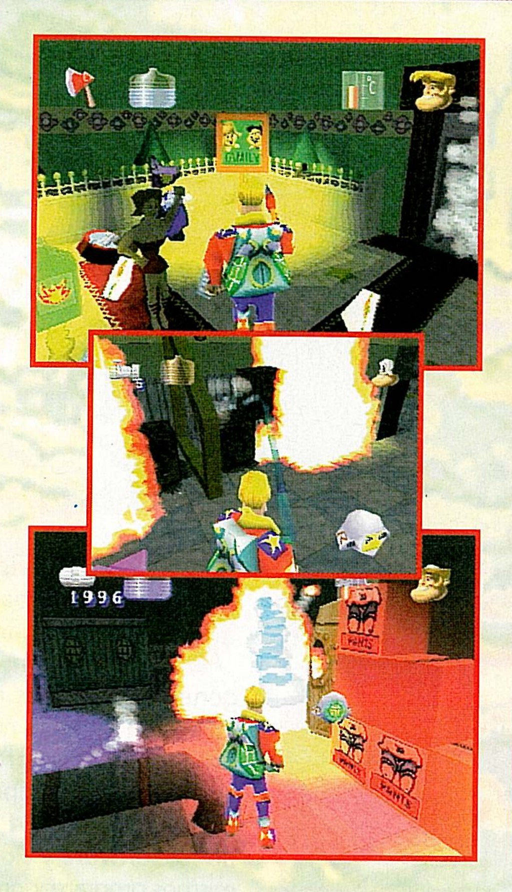




Utiliza ventiladores y trampolines para acceder a zonas altas.









quecido. Rosco cuenta con un hacha para derribar puertas y luchar contra los robots y una manguera que le permitirá extinguir las llamas siempre y cuando tenga lleno el depósito. Sin embargo, podrá encontrar más objetos a lo largo del juego de gran utilidad. Hachas arrojadizas, mangueras de repuesto, comida y bombas de agua están escondidas en taquillas y lugares secretos del mapeado. La dificultad creciente de **ROSCO McQUEEN** conseguirá que el juego te enganche desde un primer momento. Además, se han traducido los textos y se han doblado las voces al castellano, algo que siempre se agradece. Este es un título curioso que forma parte de la increíble avalancha de juegos que se avecina para la consola de **Sony** en los próximos meses.

R. DREAMER













Doc abrillanta la redacción luciendo una cofia de ensueño.











NINTENDO 64

ID SOFTWARE

64 MEGAS

EE.UU.



En la foto superior, una nada lejana prima de Doc se dispone a dar buena cuenta de cuarto novio del mes de julio. La cabeza grande le viene de familia.



HEXEN 64

Creado originariamente para **PC** aprovechando el grán tirón de este género, HEXEN es una variante con un estilo muy personal del clásico programa inspirado en el todopoderoso DOOM. **HEXEN 64** es obra de ***iD Software*** y ***Raven***, los mismos programadores de las recientes entregas para **Saturn** y **PlayStation**, y, de momento, os podemos asegurar que es también la mejor versión vista hasta la fecha en cualquier sistema. Sus principales señas de identidad son un diseño gráfico barroco tanto en los personajes como en los escenarios, una estructura de juego nada lineal y con mayor presencia de objetos, la posibilidad de vivir la aventura desde tres personajes distintos y de emplear mágias o conjuros. El resto podéis imaginarlo: gran cantidad de niveles, enemigos por todas partes y de todos los pelajes, trampas por doquier, caminos secretos, enigmas por resolver y toda la acción que vuestro cuerpo pueda aguantar. Una técnica depurada en el apartado de movimientos, una banda sonora atractiva y muy apropiada, unos efectos especiales de película y un amplio abanico de opciones son otros elementos que completan su interesante oferta.



DE LUCAR





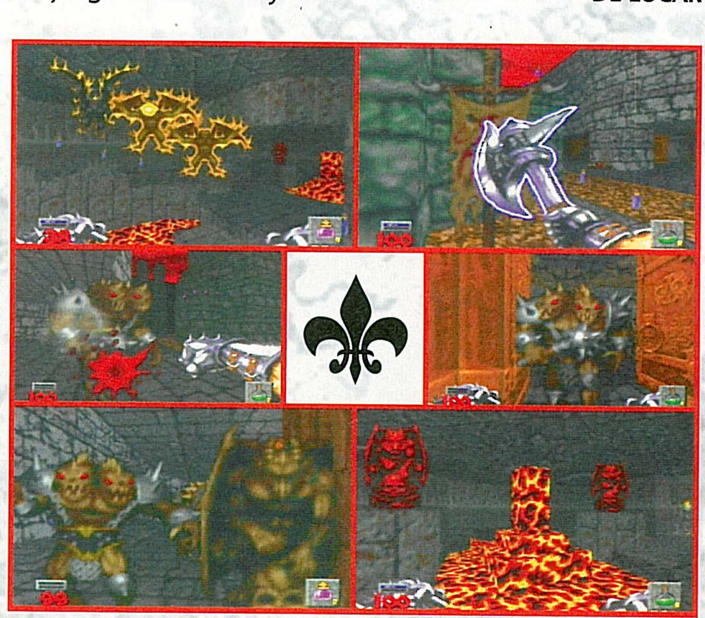
PERSONAJES







Aquellos con problemas de múltiple personalidad, agradecerán que HEXEN 64 cuente con tres diferentes para vivir esta aventurilla.









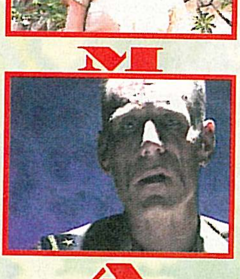
Si no existieran los FIFA, la saga STRIKE sería, sin duda, la tarjeta de visita de **EA**. Una colección de simuladores bélicos con un helicóptero de protagonista, que probablemente sea una de las sagas más clásicas del mundo de las consolas. Ahora llega a ***PSX*** la quinta entrega, que cuenta como principal novedad con la posibilidad de «aparcar» nuestro helicóptero en mitad de una fase y cambiarlo por un *hovercraft* para destruir determinados enemigos. Gráficamente sigue en la línea de su predecesor, SOVIET STRIKE, con renderizaciones de los escenarios que otorgan un inusitado realismo al juego. Merece destacarse la optimización de todo el *engine 3D*, que hace que todo se mueva con mucha más suavidad.

THE SCOPE

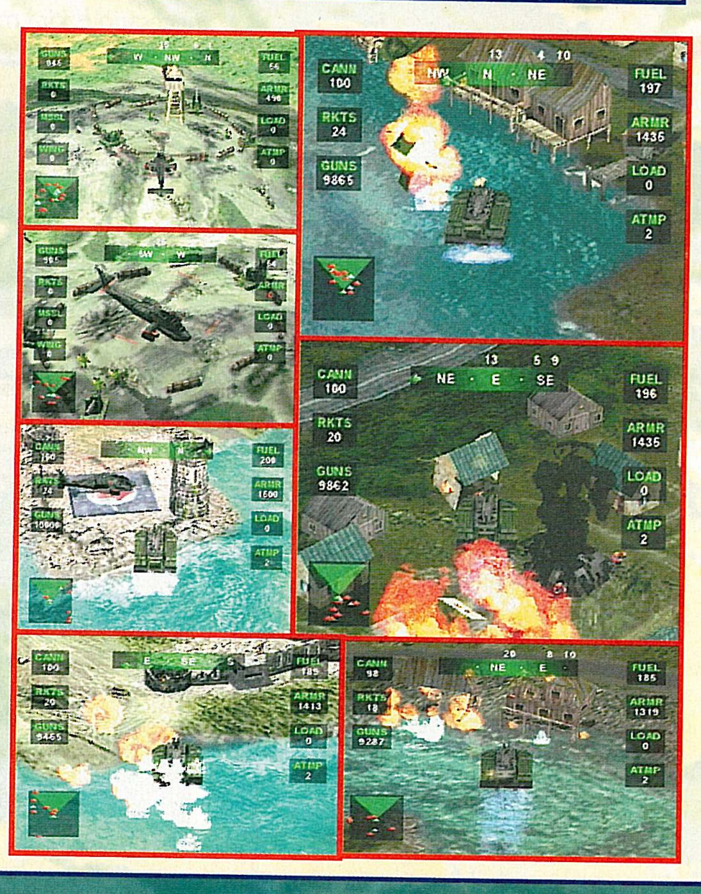
NUCLEAR STRIKE

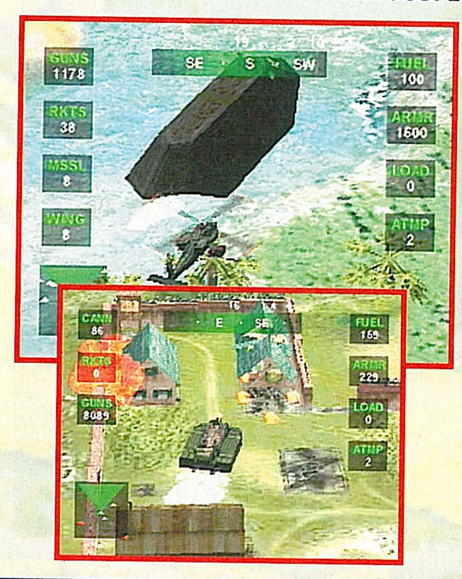


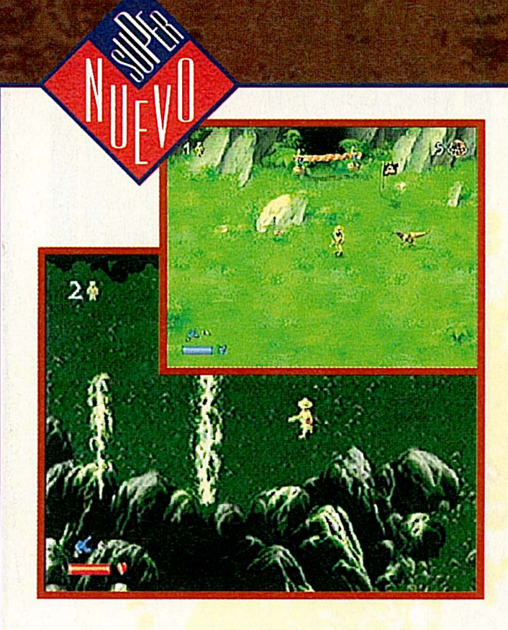














THE LOST WORLD JURASSIC PARK

MEGA DRIVE

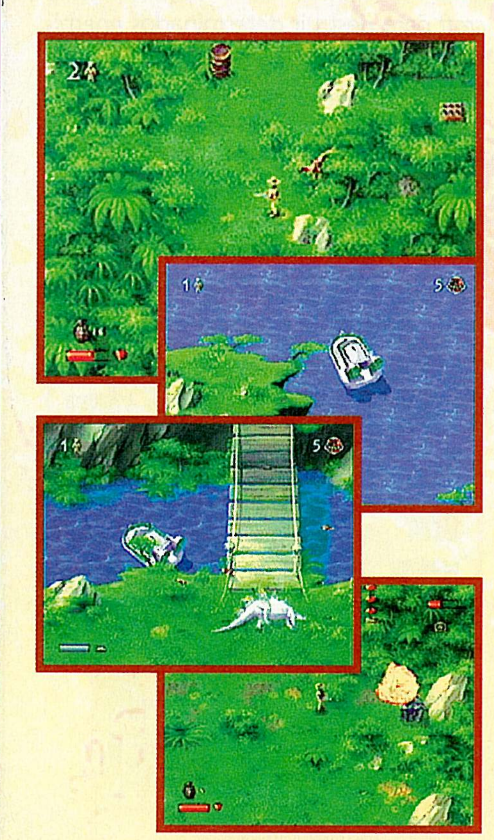
SEGA/DREAMWORKS INTERACTIVE

32 MEGAS — EE. UU.

JURASSIC PARK 2

Cuando parecía que los usuarios de *Mega Drive* tendrían que guardar definitivamente su consola en el armario, **Sega** y **Dreamworks Interactive** nos traen la versión para 16 *bits* del taquillazo de este verano. Con una concepción de juego algo similar al JURASSIC PARK de ***Super Nintendo*** y ***Amiga***, **Appaloosa** ha realizado un juego que os sorprenderá gratamente, en el que colorido y jugabilidad conviven perfectamente para que podáis disfrutar de un gran juego. El desarrollo de éste no es tan simple como pueda parecer en un principio, ya que en cada una de las fases deberemos realizar misiones distintas que no tienen nada que ver unas con otras. Desde rescatar a un cazador hasta enjaular a un Estegosauro, todo es posible si somos lo bastante hábiles para realizarlo. Pero los animales no van a ser el único escollo a salvar, ya que la isla se encuentra infestada de cazadores cuyas únicas intenciones son capturar a los saurios y borrar del mapa a cualquier testigo de tan reprochable accion. Pero no estamos tan sólos como parece en nuestro cometido, porque podremos comunicarnos a través de la radio con la base, que si es necesario podrá mandarnos ayuda aérea vía paracaídas. Una alegría sin duda para los usuarios de ***Mega Drive*** que podrán disfrutar de un entretenido juego con muchos alicientes.

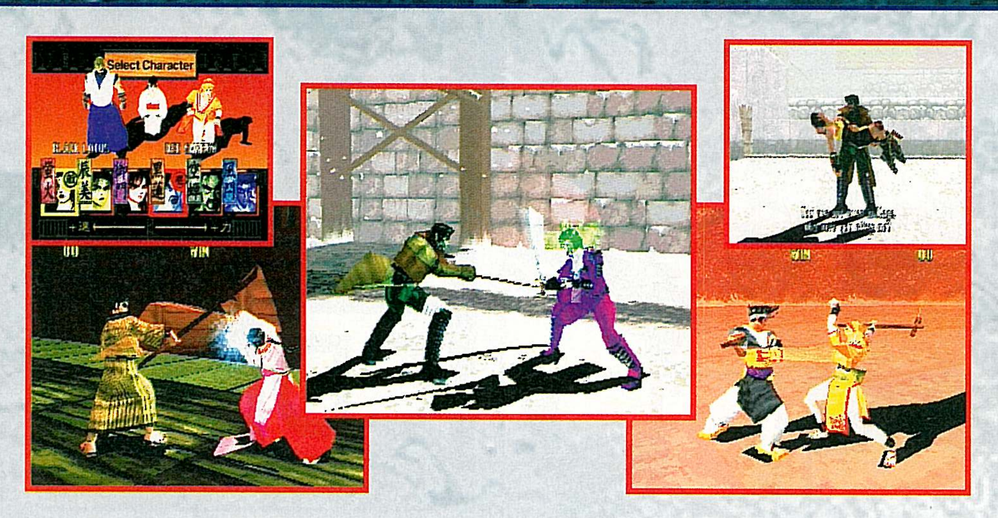
THE PUNISHER



Las fases del juego están divididas en misiones, y para realizar algunas de ellas con éxito necesitaremos de la ayuda de algunos sofisticados vehículos. Sobre estas líneas tenéis en acción al Jeep y a un impresioante Hovercraft. Controlarlos bien es vital.

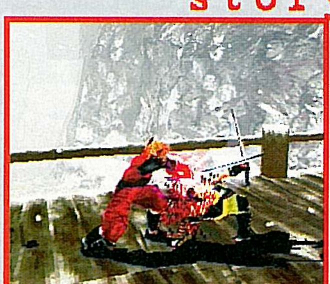


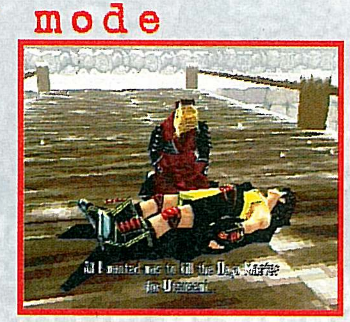






story mode





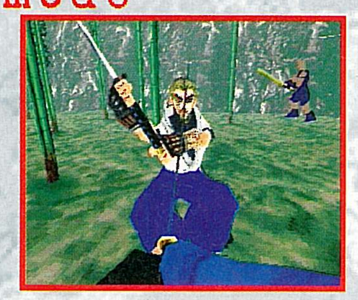
El habitual modo arcade incorpora escenas truculentas entre combate y combate.

BUSHIDO BLADE

PlayStation

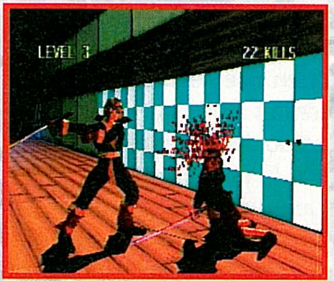
POV mode





Disfruta a tope de cada enfrentamiento con una perspectiva en primera persona muy espectacular.

slash mode

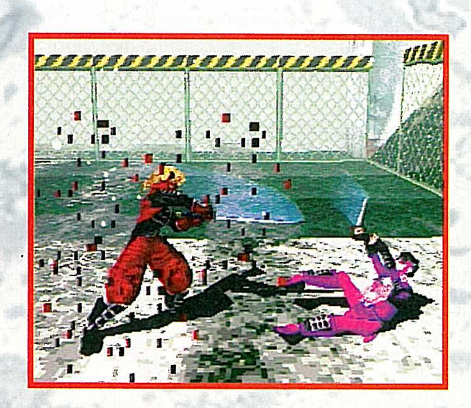


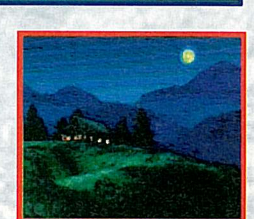


Nada menos que 100 combates con dificultad creciente para terminar esta modalidad.

Los juegos de rol siempre han sido el fuerte de **Squaresoft**. Sin embargo, esta compañía japonesa se está embarcando últimamente dentro del género de lucha. A TOBAL No. 1 se han unido ya **BUSHIDO BLADE** y TOBAL 2. Si algo destaca en estos juegos es la originalidad, sobre todo en los dos últimos, donde **Square** ha añadido elementos hasta ahora inexistentes en un *beat'em-up*. **BUSHIDO BLADE** puede resultar un juego un tanto atípico para los aficionados a la lucha. La victoria en un combate se obtiene asestando un golpe certero que acabe con su vida. Por lo tanto, no hay barra de energía, y aunque los personajes cuenten con *combos*, sólo serán de utilidad para abrir la guardia del adversario y darle el golpe final. No quiero decir que esto sea malo, simplemente es diferente de lo que podemos encontrar en cualquier juego típico de lucha. **BUSHIDO BLADE** tiene una calidad, tanto gráfica como sonora, fuera de toda duda, con unos escenarios gigantescos y un montón de detalles para sorprender al usuario. Por ahora tendremos que esperar hasta el mes de Enero.

R. DREAMER







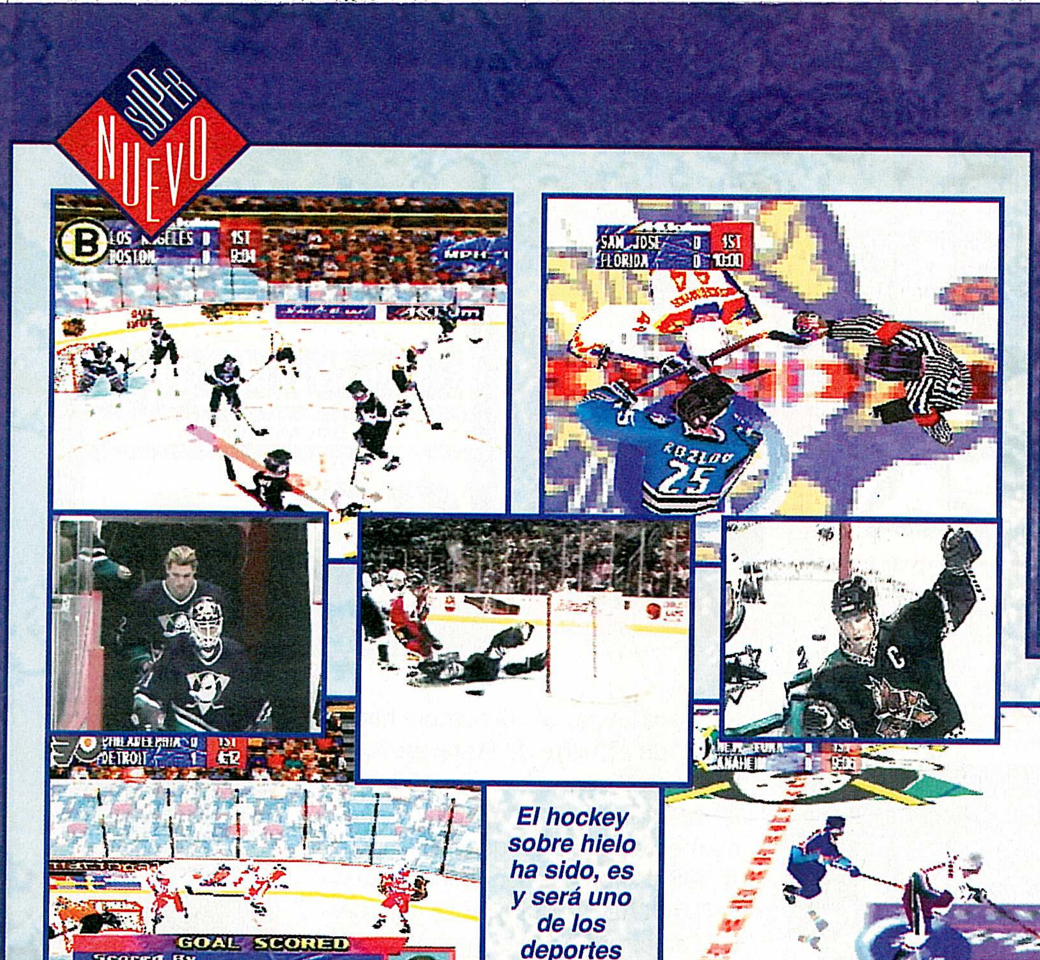




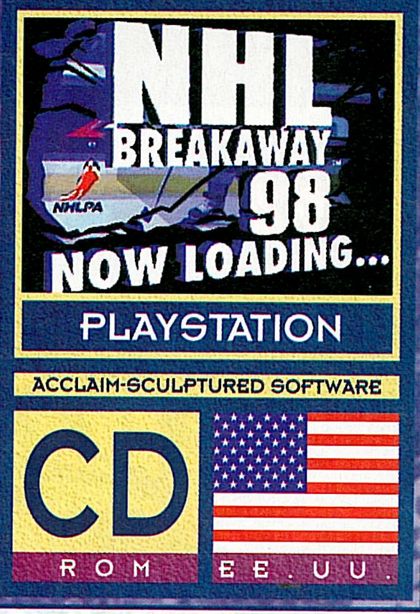








El hockey sobre hielo ha sido, es y será uno de los deportes más socorridos vía consola.







NHL BREAKAWAY '98

PlayStation

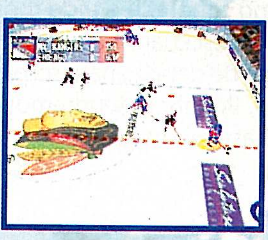






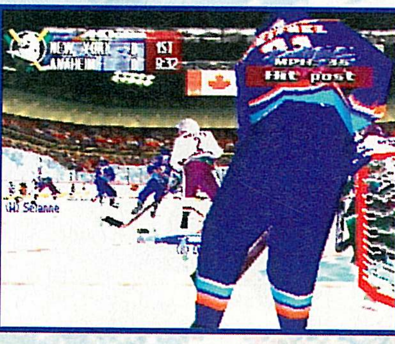






Destaca la gran variedad de opciones.







Cuando muchas de las sagas deportivas aún no han lanzado las entregas de 1997, **Acclaim** se adelanta a los acontecimientos con un simulador de hockey sobre hielo fechado en el año que viene. Para ello cuenta con la colaboración de **Sculptured Software**, una compañía con la que ya ha realizado otros trabajos para los 32 *bits* de **Sony** como SPACE JAM. La principal cualidad del nuevo título es la rapidez con la que se desplazan tanto los jugadores como el *puck*. Esta característica unida a la calidad de los gráficos poligonales pone a **NHL BREAKAWAY 98** en la primera línea de estos simuladores. La variedad de opciones recogidas, incluyendo un editor de jugadores, hacen que no envidie a los diferentes títulos que le han precedido. Mención especial merece la impresionante *intro*, que muestra toda la dureza y espectacularidad de uno de los deportes americanos que mejor funciona en **Europa**.

CHIP & CE

F1 POLE POSITION 64

Si hay algún género que se haya beneficiado de la llegada de las nuevas consolas, ese es el de la conducción, tanto en su vertiente arcade como de simulación. *Nintendo 64* no va a ser menos, y poco a poco va recibiendo juegos de esta índole. En esta ocasión le toca el turno al primer simulador/arcade de **Fórmula 1** disponible para esta consola. Entre sus características hay que citar los 22 coches y 30 pilotos reales disponibles de la temporada 96 más 8 extra, 3 modos de juego, los 16 circuitos del campeonato, 3 modos de dificultad, nada menos que 7 vistas diferentes, una completa base de datos, posibilidad de ajustar el coche a nuestro antojo, y muchas cosas más que próximamente os contaremos con detalle.

THE SCOPE





VISTAS



NADA MENOS QUE 7 PERSPECTIVAS DIFERENTES, Y TODAS UTILES.



MODO BATTLE





EN ESTE MODO DE JUEGO PODREMOS JUGAR UNA SOLA CARRERA CONTRA EL NUMERO DE COMPETIDORES QUE DETERMINEMOS.

GRAND PRIX





EL INEVITABLE MODO CAMPEONATO QUE CONTEMPLA TODOS LOS ELEMENTOS TIPICOS DE UNA CARRERA, COMO EL TIEMPO VARIABLE EN UNA MISMA PRUEBA.



INTRO



LA HABITUAL INTRO DE LOS JUEGOS DE ESTE TIPO SIRVE PARA ADENTRARNOS EN EL GRAN CIRCO DE LA FORMULA 1.

SULTANES DEL SW



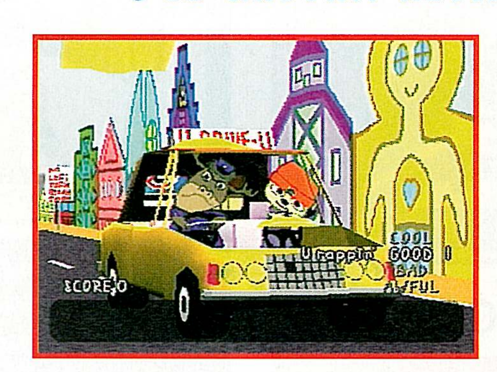
PaRappa The Rapper

Convertido en toda una estrella en su país de origen (no en vano su imagen adorna la mayoría de los anuncios de ***PlayStation*** que aparecen en las revistas niponas), el bueno de PaRappa aterriza finalmente en el mercado español en castellano (además de otros cuatro idiomas) y con una de las mejores traducciones que se recuerdan en la industria del videjuego. En la *preview* del mes pasado ya os adelantábamos algunos aspectos del sensacional trabajo del «chulesco» traductor de **SCEE** (con términos como Patatas Bravas o Pibita y nombres como Maestro Cebollino), pero ha llegado el momento de penetrar más profundamente en el universo PaRappa, de calibrar uno de los juegos más incalificables de todos los tiempos. Como ya dijimos, **PARAPPA THE RAPPER** se aleja de todo género conocido. Es un simulador de rap, un *3D Rhythm Action Game*, en el que el jugador debe seguir y repetir en todo momento los movimientos del maestro en cuestión. La parte superior de la pantalla posee un peculiar pentagrama en el que aparecen una serie de botones del *pad* de ***PSX*** (cuadrado, círculo, X, L1...) formando una secuencia musical, un rap. Nuestra misión es repetir en algunos casos la secuencia del maestro, y en otras (lo más difícil), seguir nuestra propia secuencia prestando atención a los botones que aparecen en pantalla. La cosa es más difícil de lo que parece, ya que todo ello hay que hacerlo con ritmo, de lo contrario la calificación decaerá, la música se volverá más lenta y finalmente nos iremos a «freir perras». A pesar de estar dividido en sólo seis fases, la vida de **PARAPPA THE RAPPER** no se apaga al finalizar el juego ni mucho menos. Una

PaRappa decora un pastel con los inquilinos de los calzoncillos de De Lúcar. Marisco para todos, ñum, ñum.

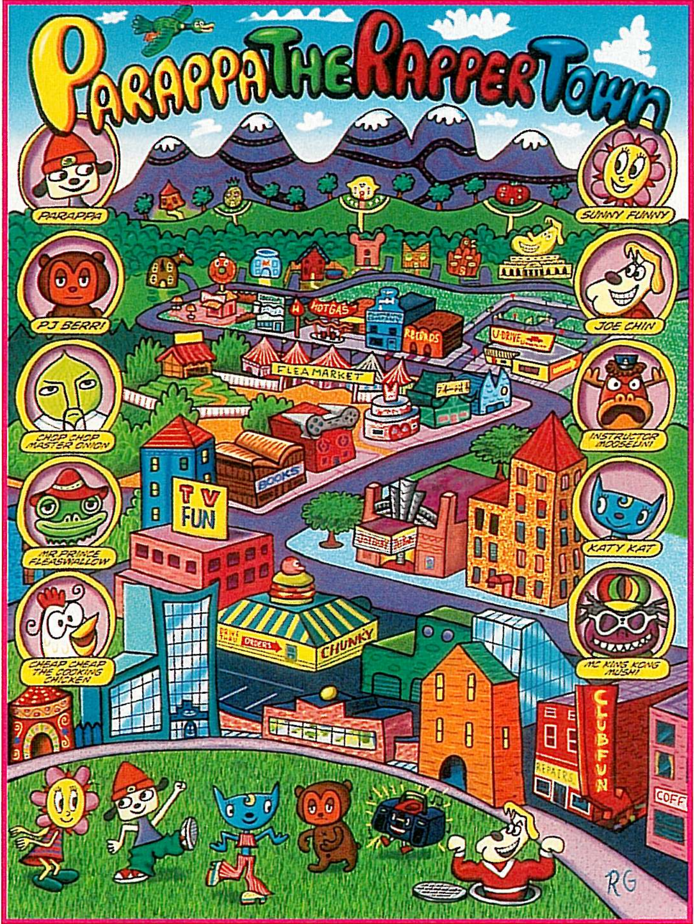
P.J. Berry es todo un experto en mezclar ritmos cañeros como Vainica Doble y José Vélez.

ING

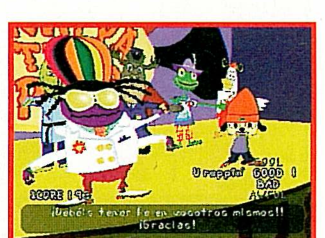


No se parece a nada que hayas visto o jugado en consola. Su nombre es PaRappa, el ritmo es su vida, y llega a *PlayStation* de la mano de SCE para protagonizar uno de los juegos más originales y extravagantes de todos los tiempos.





vez completada cada fase, podremos volver a participar en ella en busca del grado *cool*, y con ello la posibilidad de crear nuestro propio rap. Un verdadero *Tour De Force* sólo accesible para los reyes del ritmo. De hecho, sólo nuestro compañero **Doc** (el gemelo albino de **Sammy Davis Jr.**) ha conseguido alcanzar con éxito este grado. En el aspecto gráfico, poco más podemos añadir a lo comentado el pasado número. La revolucionaria concepción visual de **PARAPPA**, que combina entornos





Los diferentes retos a los que deberá enfrentarse PaRappa van desde aprender defensa personal en el «dojo» del maestro Cebollino, hasta sacarse el carné de conducir junto a la instructora Mooselini. La fiesta final le enfrentará al gurú del Rap, el legendario tarantulón MC King Kong Mushi, más peludo que The Punisher.



MAS COOL QUE COOLIO



Consigue la calificación *cool* (para lo cual debes entrar en una fase previamente completada y salvada en *memory card*) y podrás crear tu propio rap, sin necesidad de seguir al maestro. Sólo para expertos.





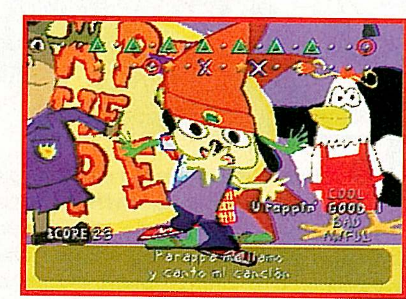




tridimensionales con personajes *2D* (con la fisonomía de un monigote de papel) es producto de la colaboración de **SCE** con **Rodney A. Greenblat**, uno de los más reconocidos artistas e ilustradores de la actualidad, mientras que la banda sonora (verdadera piedra angular del juego) es obra de **Masaya Matsuraa. PARAPPA THE RAPPER** pertenece a esa clase de juegos que primero enganchan por la vista y el oído, para después encadenar nuestro espíritu al pad de control gracias a su impresionante adicción.

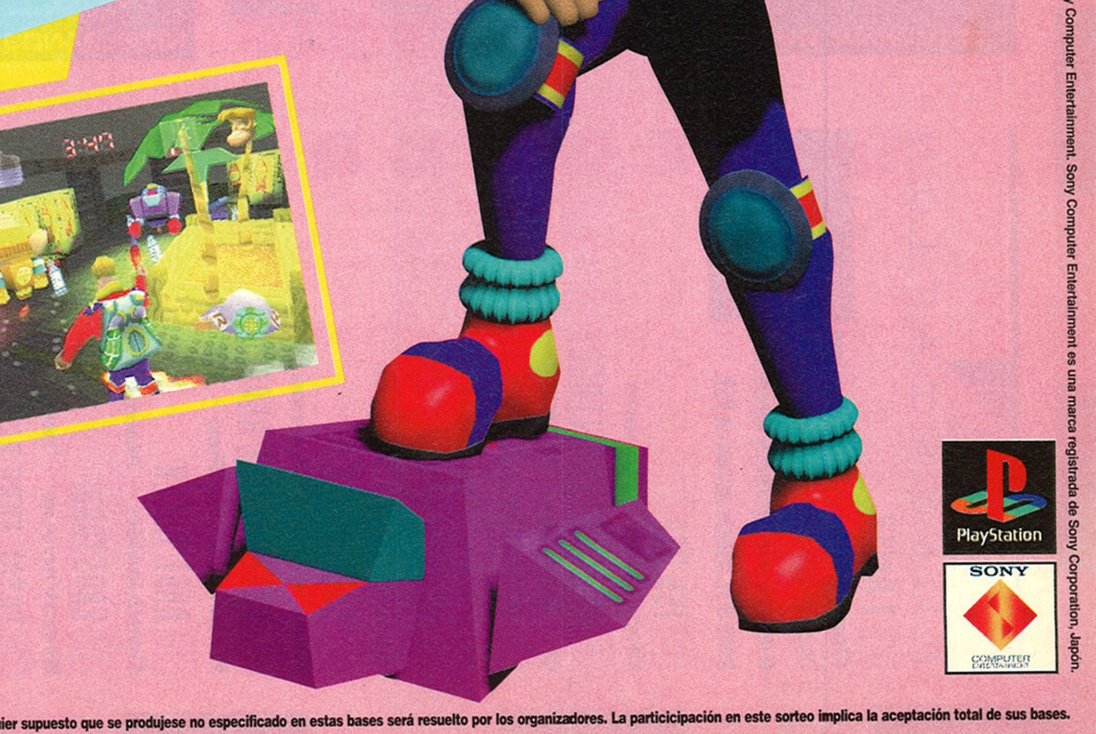
NEMESIS

Acompañado por un ballet que ríete tú del de José Luis Moreno, PaRappa rapea que da gusto.



20 SORTEAMOS ROSCO McQUEEN

Sony C. E. y Super Juegos te invitan a participar en este gran concurso. Si quieres ob-
tener uno de los 20 fantásticos Ros-
co McQueen que sorteamos, bastará con rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y que lo envíes antes del 20 de Sep-
tiembre a esta dirección: Ediciones Reunidas S.A., revista Super Juegos, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, in-
dicando en una esquina del sobre: «Concurso Rosco McQueen».



PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japón.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La particicipación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



PLAYSTATION (10)

1 **V-RALLY** =
Conducción ◆ Infogrames
Con nocturnidad y alevosía, el sensacional arcade de conducción de **Infogrames** se mantiene inalterable en las primeras posiciones de **PSX**.

2 **ISS PRO** =
Deportivo ◆ Konami

3 **PORSCHE CHALLENGE** =
Conducción ◆ SCEE

4 **RESIDENT EVIL** ↑
Aventura ◆ Capcom

5 **VANDAL HEARTS** ↓
Battle-RPG ◆ Konami

6 **SOUL BLADE** =
Beat´em-up ◆ Namco

7 **PARAPPA THE RAPPER** NOVEDAD
Simulador de Rap ◆ SCEE

8 **RAGE RACER** ↓
Conducción ◆ Namco

9 **RAYSTORM** NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Taito

10 **FATAL FURY REAL BOUT** ↓
Beat'em-up ◆ SNK

EL MAS ANIMADO

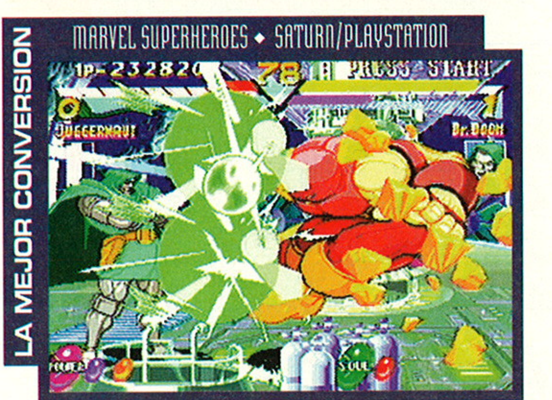
HERCULES ◆ PLAYSTATION

EL JUEGO DE ULTIMA HORA



GOEMON 64 ◆ NINTENDO 64

LA MEJOR CONVERSION



MARVEL SUPERHEROES ◆ SATURN/PLAYSTATION

GAME BOY (5)

1 **DONKEY KONG LAND 2** =
Plataformas ◆ Nintendo

2 **TINTIN: PRISIONERS OF THE SUN** =
Filmation ◆ Infogrames

3 **LUCKY LUKE** =
Plataformas ◆ Infogrames

4 **KING OF FIGHTERS´95** =
Beat´em-up ◆ SNK

5 **HUNCHBACK OF NOTREDAME** =
Varios ◆ THQ

NEO GEO (5)

1 **KING OF FIGHTERS´95** =
Beat´em-up ◆ SNK

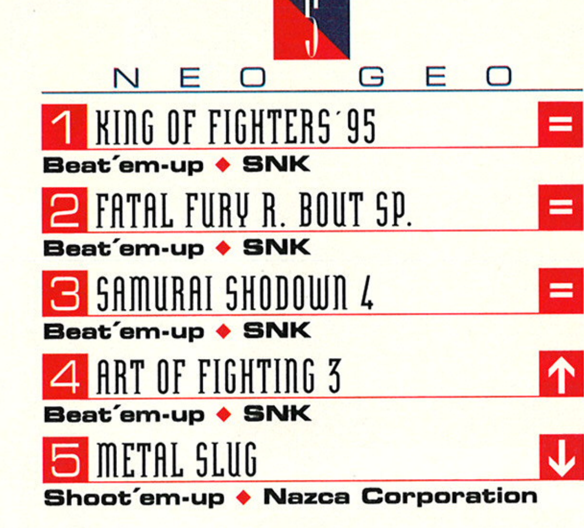
2 **FATAL FURY R. BOUT SP.** =
Beat´em-up ◆ SNK

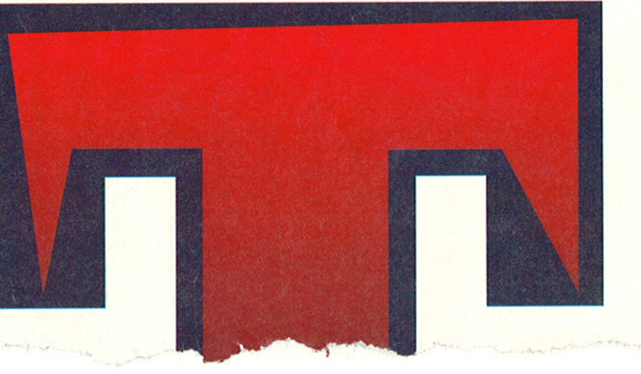
3 **SAMURAI SHODOWN 4** =
Beat´em-up ◆ SNK

4 **ART OF FIGHTING 3** ↑
Beat´em-up ◆ SNK

5 **METAL SLUG** ↓
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.







Beat'em-up ◆ SNK

5 TOMB RAIDER ↓
Aventura ◆ Core

6 PANDEMONIUM ↓
Plataformas 3D ◆ Crystal Dynamics

7 BUG TOO! ↓
Plataformas 3D ◆ Sega

8 TORICO ↓
Aventura ◆ Sega

9 SHINING THE HOLY ARK ↓
RPG ◆ Sega

10 DARK SAVIOR ↓
Aventura ◆ Sega

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
Inalcanzable en lo alto de la lista, ni la incorporación de LUCKY LUKE puede hacer sombra a la última joya de **Shigeru Miyamoto** para 16 *bits*.

2 TERRANIGMA =
Action RPG ◆ Enix

3 KIRBY'S FUN PAK =
Plataformas ◆ Nintendo-Hal

4 TETRIS ATTACK =
Puzzle ◆ Nintendo

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

6 I.S.S. DE LUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

7 DK COUNTRY 3 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

8 LOST VIKINGS 2 =
Plataformas ◆ Interplay

9 DK COUNTRY 2 ↑
Plataformas ◆ Nintendo

10 LUCKY LUKE NOVEDAD
Plataformas ◆ Infogrames

10 MEGA DRIVE

1 DISNEY COLLECTION =
Plataformas ◆ Sega
Ojala la llegada de THE LOST WORLD pueda animar una lista de éxitos carente de novedades desde hace meses Por ahora, Mickey sigue siendo el rey.

2 TOY STORY ↑
Arcade ◆ Disney Interactive

3 SEGA CLASSIC COLLECTION ↓
Arcade ◆ Sega

4 I.S.S. DE LUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

5 SONIC 3D ↓
Plataformas ◆ Sega

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

8 MICROMACHINES 96 ↑
Codemasters ◆ Conducción

9 SUPERSKIDMARKS ↓
Conducción ◆ Acid Soft

10 VECTORMAN ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

10 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 =
Plataformas ◆ Nintendo
El infalible Mario corona una lista que aumenta hasta alcanzar los diez títulos. Pero su reinado puede ser efímero . . . Se acerca LYLAT WARS.

2 I.S.S. 64 =
Deportivo ◆ Konami

3 MARIO KART 64 =
Conducción ◆ Nintendo

4 TUROK =
Shoot´em-up ◆ Acclaim

5 BLAST CORPS NOVEDAD
Arcade ◆ Nintendo / Rare

6 WAVE RACE 64 ↓
Conducción ◆ Nintendo

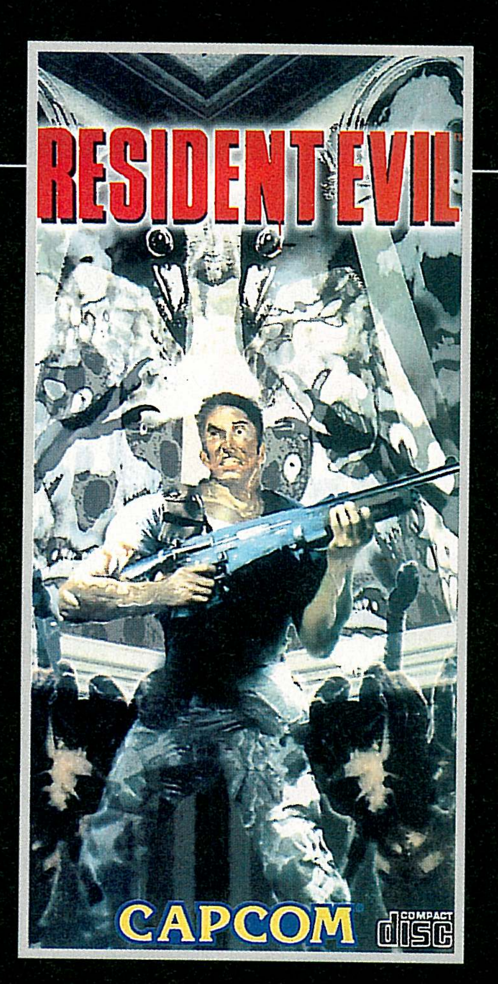
7 KILLER INSTINCT NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Nintendo / Rare

8 PILOTWINGS 64 NOVEDAD
Simulador ◆ Nintendo

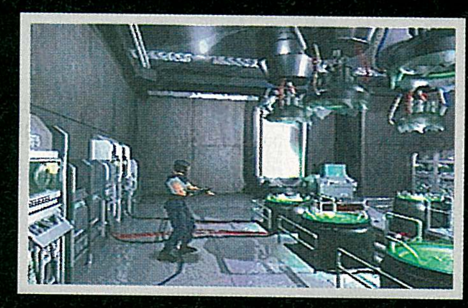
9 DOOM NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Midway / GTI

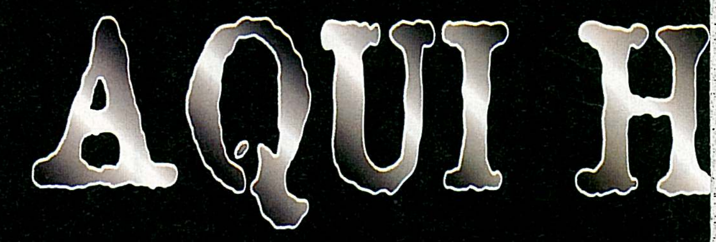
10 W. GRETZKY'S 3D HOCKEY NOVEDAD
Deportivo ◆ Midway / GTI





Con los pelos completamente erizados por el pánico, me dirigí hacia la puerta que quedaba al fondo de la sala. Me armé de valor, y empuñando con fuerza la recortada me preparé para lo peor. Alguien encendió la luz de la habitación, mi madre me traía un bocata de chorizo con nocilla y pistachos. Su voz me devolvió a la realidad... Sólo estaba jugando una partida de RESIDENT EVIL.

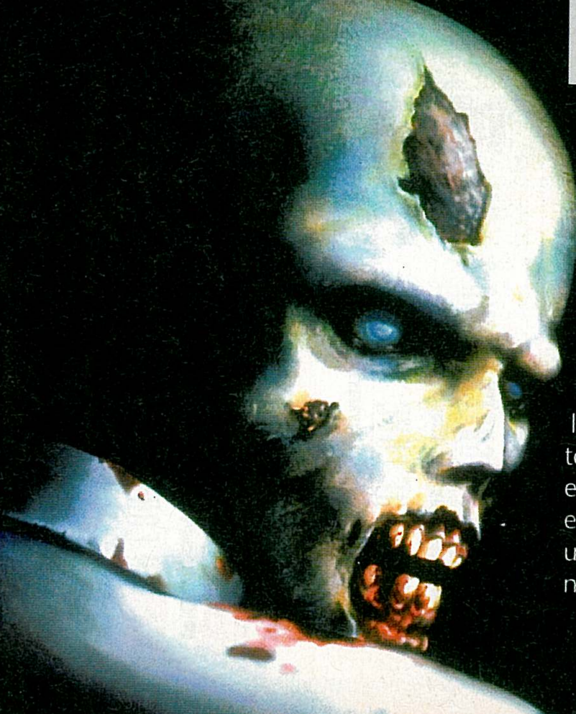







Catorce números después de que comentáramos la versión para *PlayStation*, por fin los «Saturninos» tienen la oportunidad de tener en sus manos uno de los clásicos de la nueva generación de consolas, y la espera, en muchos aspectos, ha valido la pena. Pocas cosas os podemos comentar de **RESIDENT EVIL** que no sepáis ya, pero os recordaré alguno de sus puntos fuertes. Ante todo os diré que estamos ante una aventura con grandes dosis de acción, en la que tendremos que encontrar objetos y solucionar algunos puzzles bastante sencillos. Sus gráficos son una sabia mezcla de *Texture Mapping* y fondos renderizados. Las animaciones de los personajes y demás seres extraños están realizadas mediante *Rotoscoping,* lo que aún agrega más realidad al asunto. Como si fuera una película de terror, en este juego se ha cuidado al máximo el entorno sonoro, contribuyendo a crear una atmósfera terrorífica que hace que nos sintamos dentro del juego. Las músicas no son muy variadas, pero ponen los pelos de punta. La extraordinaria calidad de los efectos de sonido y su soberbia utilización, consiguen que estemos pendientes de cada uno de los ruiditos que se producen en la mansión, y alguno de ellos puede alertarnos de los peligros que nos esperan. Todo este conjunto se completa con un desarrollo increíblemente divertido y envolvente. Ahora bien, ¿cuáles son las diferencias entre las dos versiones? Primero las malas noticias, ya que el juego tiene algunas carencias en el apartado gráfico, como una resolución gráfica bastante menor a la





BATTLE MODE

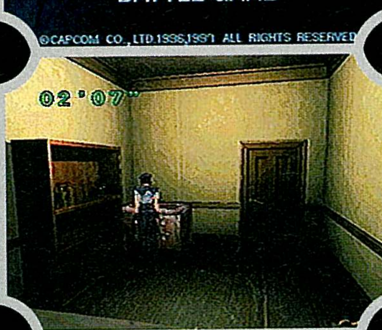








En este nuevo modo de juego, tu único objetivo será destruir a todo momstruo que te encuentres en tu camino.

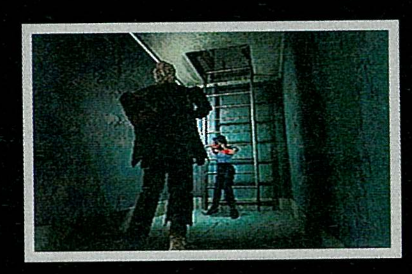




RANKING
JILL

1ST	H	250pts	CAP	59:59
2ND	H	230pts	CAP	59:59
3RD	H	210pts	CAP	59:59
4TH	I	190pts	CAP	59:59
5TH	I	170pts	CAP	59:59
6TH	I	150pts	CAP	59:59
7TH	I	130pts	CAP	59:59
8TH	I	110pts	CAP	59:59
9TH	J	90pts	CAP	59:59
10TH	J	70pts	CAP	59:59

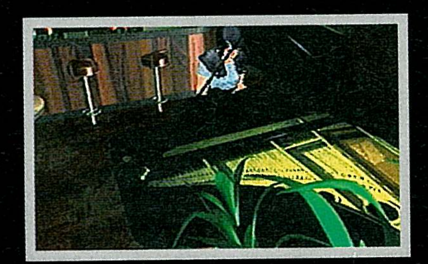
UELE A MUERTO













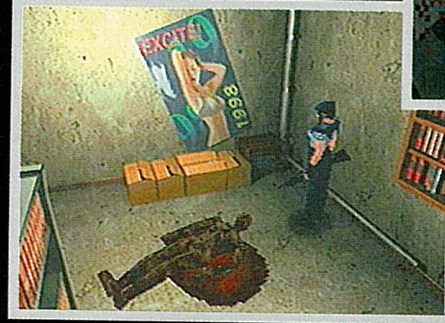
original y las infumables tramas utilizadas para el agua. Tan malas que parece que alguien haya lanzado una mosquitera sobre las aguas. Aquí terminan los puntos negativos, en los positivos nos encontramos bastante más cosas, que los usuarios de *PlayStation* podrán disfrutar en el DIRECTOR´S CUT. Las mejoras incluyen algunos detalles gráficos, como por ejemplo el desmembramiento de los *zombies* al ser impactados por nuestros disparos, y las lombrices que sueltan los cuerpos de los *Hunter* cuando acabas con ellos. Además podremos disfrutar (siempre que



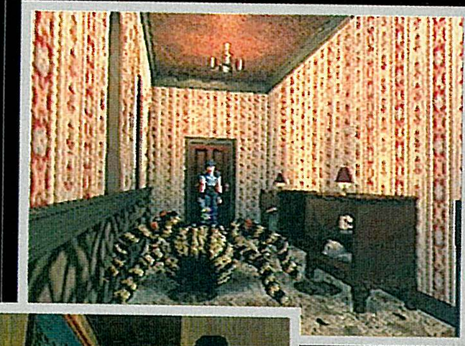


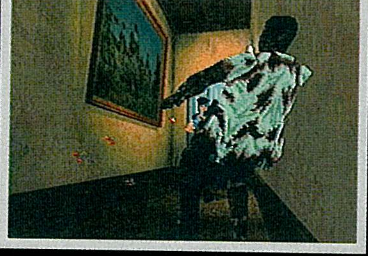






las encontremos) de unas vestiduras completamente nuevas. También los enemigos presentan importantes diferencias, y algunos de ellos han sido completamente rediseñados, como por ejemplo los *Hunter* que se ocultan en las alcantarillas. Los que consigan llegar al final bueno del juego, descubrirán una desagradable sorpresa, ya que en el helipuerto nos las veremos con ¡dos *Tyrants*!, algo que va a ser difícil de superar. Pero sin duda, la más impactante mejora es la inclusión de un modo nuevo de juego, el *Battle Mode*, que hará su aparición en el momento en que terminemos por primera vez la aventura. Este modo tiene una concepción tan sencilla como divertida. En él se nos dará un número bastante elevado de armamento y algunos *sprays* curativos, teniendo que eliminar al mayor número de enemigos en el menor tiempo posible en distintos escenarios del juego. Es importante saber qué arma es útil con cada enemigo. La pistola resulta práctica para los *zombies*; la recortada sirve para todo, pero tiene poca potencia de fuego; el lanzallamas puede servir

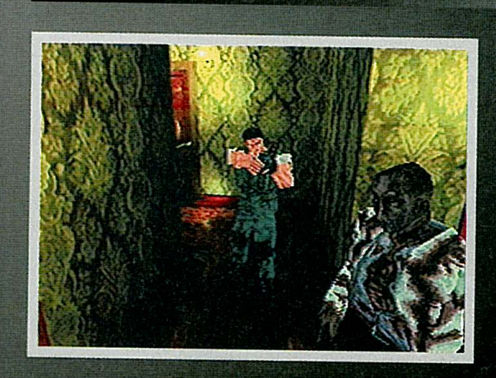


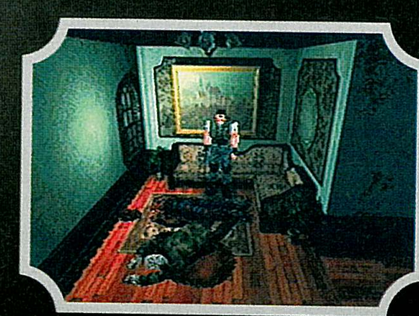


Los zombies son mas vagos que los obreros que tiene De Lucar.



CHRIS



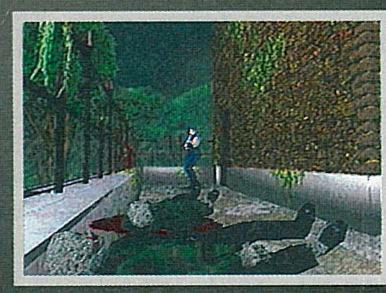


Si terminarte el juego con Jill te ha parecido demasiado fácil, puedes probar con este hombretón, con el que acabar esta aventura será muchísimo más difícil debido a que Chris no puede llevar más de seis objetos consigo y que empieza tan sólo con un cuchillo como arma. Su única ventaja es contar con una resistencia física mucho mayor que la de la chica.





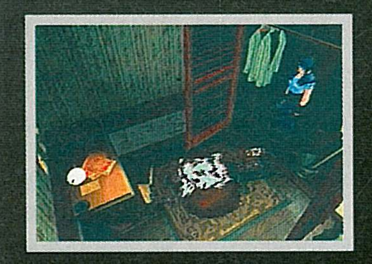








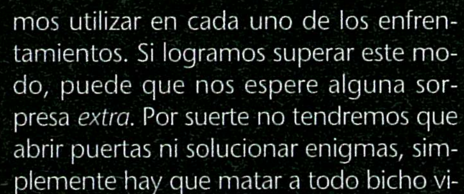






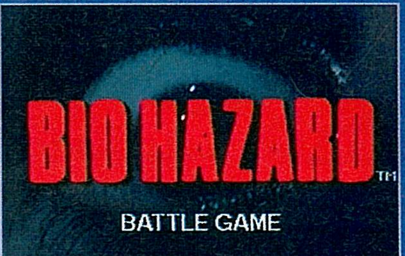
Las mejoras gráficas contribuyen a dotar de un mayor realismo al desarrollo de la aventura.





para el pulpo; el lanzacohetes lo reservaremos a los *Tyrants* y la Magnum, con un solo tiro, reducirá a la mayoría de bichos. Los monstruos de este modo son los más representativos del juego, como perros, *zombies*, *Hunters*, cuervos, serpientes, arañas, etc. y cada cuatro fases podremos volver al almacén a reponer armamento. El número de municiones es limitado, por lo que habrá que elegir con sumo cuidado las que queremos utilizar en cada uno de los enfrentamientos. Si logramos superar este modo, puede que nos espere alguna sorpresa *extra*. Por suerte no tendremos que abrir puertas ni solucionar enigmas, simplemente hay que matar a todo bicho viviente. Estamos ante todo un acontecimiento para los usuarios de *Saturn*, que servirá para abrir boca antes del lanzamiento de **RESIDENT EVIL 2**. No debes perdértelo.

THE PUNISHER



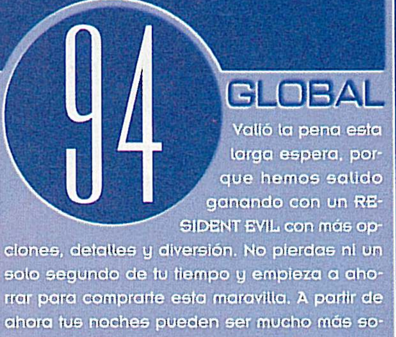
CAPCOM	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 92
La calidad de los gráficos es un tanto inferior a los de PSX. Aun así, son soberbios y espectaculares, y de lo mejorcito de que se ha hecho para Saturn.

MUSICA 90
La banda sonora te dejará los pelos de punta, y aunque no es muy variada, se ajusta perfectamente a la acción creando una atmósfera terrorífica.

SONIDO FX 93
Desde las voces de los personajes hasta los sonidos, graznidos y sollozos varios que emiten los bichos, todo está destinado a provocarte un infarto.

JUGABILIDAD 95
Toda la diversión del juego original con extras como el Battle Mode, que logrará que no puedas soltar ni un solo minuto el mando de control de tu Sega Saturn.



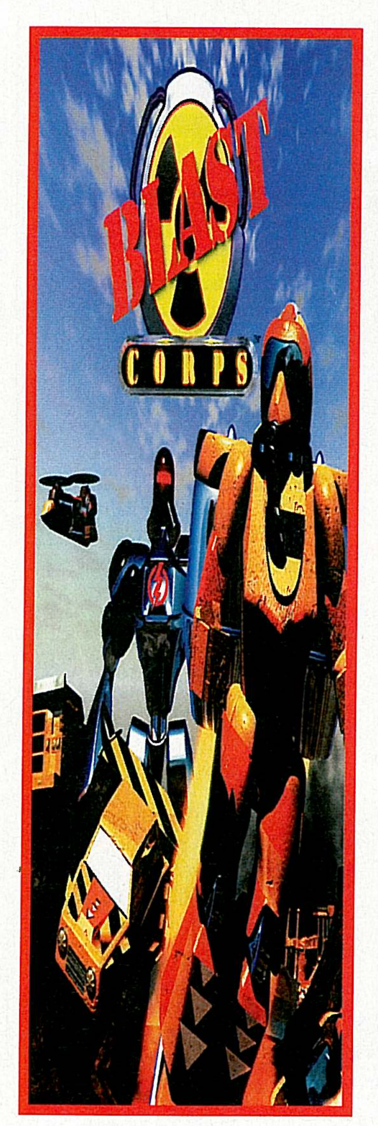
GLOBAL 94
Valió la pena esta larga espera, porque hemos salido ganando con un RESIDENT EVIL con más opciones, detalles y diversión. No pierdas ni un solo segundo de tu tiempo y empieza a ahorrar para comprarte esta maravilla. A partir de ahora tus noches pueden ser mucho más sobrecogedoras que tu peor pesadilla.

+ El Battle Mode, los gráficos mejorados y muchas sorpresas y secretos que aún quedan por descubrir.
– Una vez más la vaguería técnica nos brinda algunas tramas y efectos gráficos bastante indecentes.









EN LA FIESTA DE BLAST

RAREWARE ES UNA COMPAÑIA QUE SIEMPRE HA DESTACADO POR LA EXCEPCIONAL CALIDAD DE TODOS SUS JUEGOS. POR ESO RESULTA EXTRAÑO QUE LA IMPRESION INICIAL QUE SE OBTIENE TRAS JUGAR POR PRIMERA VEZ CON ESTE BLAST CORPS NO SEA TODO LO IDEAL QUE CABRIA ESPERAR.

Todos sin excepción hemos tenido la impresión de estar ante un cartucho mediocre al jugar por primera vez con este **BLAST CORPS**. No es cuestión de desesperarse. Es cierto que su extraño desarrollo es fruto de unas de las mentes más privilegiadas que el mundo del videojuego ha dado, pero también es cierto que esa idea tan sencilla ha sido exprimida al máximo para conseguir un juego que podríamos calificar como soberbio. Imaginemos un camión sin control repleto de misiles. Imaginemos también que formamos parte de un equipo de especialistas que se encargará de ir «aclarando» el camino a dicho camión hasta llevarlo a un lugar donde éste pueda explotar sin causar una masacre. Este es, *grosso modo*, la idea que la gente de **Rareware** pone a disposición del jugador. Y ante el caos inicial no queda otra opción que echarle valor y tomar el control de cada uno de los vehículos que se ponen a nuestra disposición. El resultado, si todo va como debiera, desembocará en una explosión (nunca mejor di-

★ EASY LEVELS ★ EASY LEVELS ★ EASY LEVELS ★



SIMIAN ACRES



BLACKRIDGE WORKS



ARGENT TOWERS



← CARRICK POINT

LOS PRIMEROS NIVELES SE CENTRAN EN SENCILLAS OPERACIONES CON ESCASA DIFICULTAD.

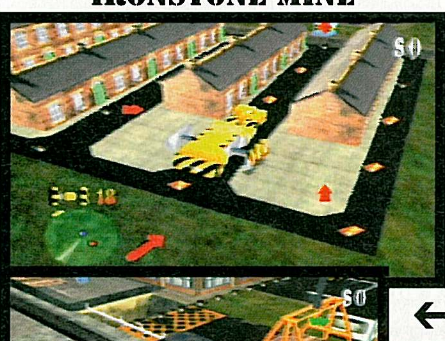
HAVOC DISTRICT →



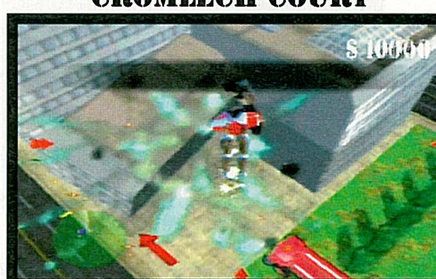


★ MEDIUM LEVELS ★ MEDIUM LEVELS ★

IRONSTONE MINE



CROMLECH COURT



ECHO MARCHES

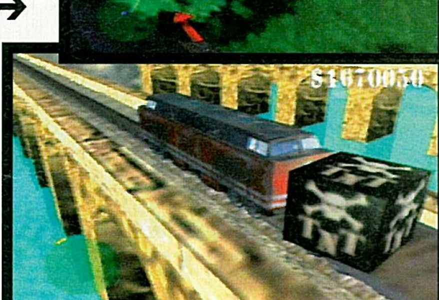


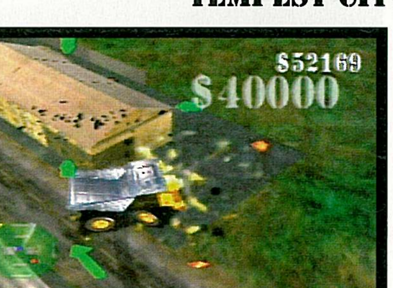
← BEETON TRACKS



LAS MISIONES A BORDO DEL CAMION (LAS MAS COMPLICADAS) EMPIEZAN A MULTIPLICARSE.

TEMPEST CITY →



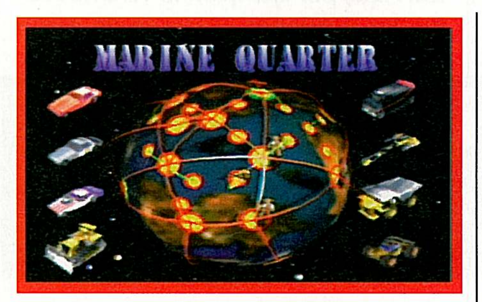


SHUTTLE GULLY

OUTLAND FARM

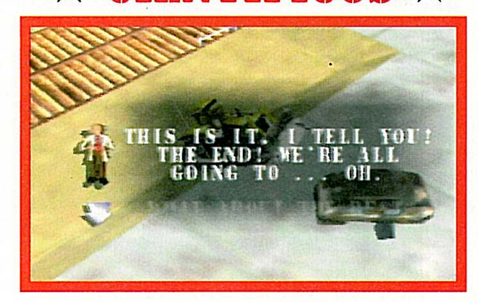
EBONY COAST

cho) de jugabilidad que no terminará hasta que el último de los niveles haya sido completamente saqueado. No vamos a negarlo, destrozar todo aquello que se cruce en nuestro camino es todo un ejercicio de relajación que ayudará a expulsar cualquier atisbo de estrés, por muy pequeño que éste sea. Esto ocurre cuando, como en este **BLAST CORPS**, es posible destrozar (y necesario para terminar el juego) hasta el último elemento de decoración que aparece en cada uno de los 20 niveles que componen el juego. Mentimos. 20 son los niveles «oficiales» (en los que debemos abrir paso al camión), pero son casi una treintena los sub-niveles que aparecerán durante el juego. En ellos se nos reta a superar distintas pruebas en las que se pondrá de manifiesto nuestra habilidad, aunque también será posible encontrar en estos niveles determinados elementos que nos abran el camino hacia otros lugares del mapa. Todo ello sin hablar de la necesidad imperiosa de conseguir las ansiadas medallas de oro



GRAFICAMENTE BLAST CORPS ES DE LO MEJORCITO QUE SE PUEDE ENCONTRAR HOY EN DIA PARA CUALQUIERA DE LAS CONSOLAS.

★ CIENTIFICOS ★



SERA NECESARIO BUSCAR A LOS SEIS CIENTIFICOS PARA QUE LA EXPLOSION FINAL SEA CONTROLADA.

★ COM LINKS ★



ESTOS ARTEFACTOS ABRIRAN NUEVOS CAMINOS EN EL MAPEADO POR LOS QUE CONTINUAR EL JUEGO.

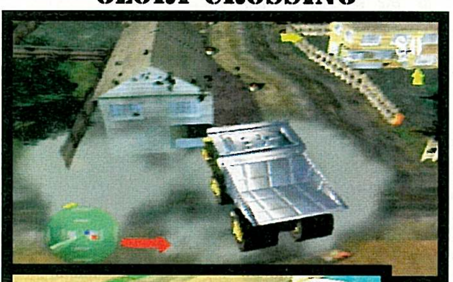
★ RDUs. ★



SI NUESTRA INTENCIOS ES HACER EL 100% DEL JUEGO, DEBEREMOS BUSCAR 100 RDUS EN CADA NIVEL.

★ HARD LEVELS ★ HARD LEVELS ★ HARD LEVELS ★

GLORY CROSSING



EMBER HAMLET



ANGEL CITY



← **OYSTER HARBOR**



LA LOCURA LLEGA CON LA PUESTA EN ESCENA DE LOS NIVELES HARD. OYSTER HARBOR, POR EJEMPLO, ES UNA MAGNIFICA MUESTRA DE LO RETORCIDO DE ALGUNAS MENTES. POR FAVOR, NO LLAMEIS PARA PEDIR LA SOLUCION. GRACIAS.



DIAMOND SANDS

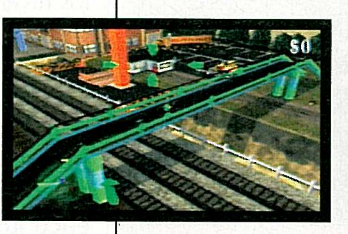


OBSIDIAN MILE



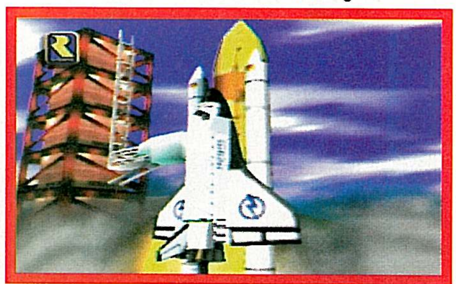
CRYSTAL RIFT

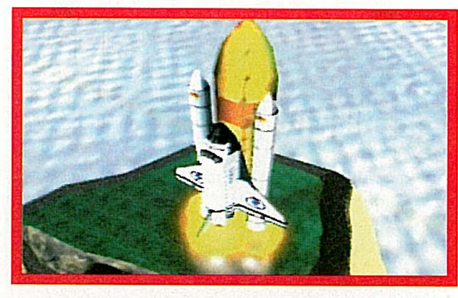
que se nos otorgan con cada éxito, y que lograremos cuando finalicemos el nivel en el tiempo mínimo requerido. El apartado técnico es, con todo, uno de los pilares sobre los que se asienta este **BLAST CORPS**. No podemos decir que el movimiento sea excesivamente suave (no lo es si se compara con SUPER MARIO 64 o MARIO KART 64), pero sí que es lo suficientemente fluido, más aún cuando se aprecia el gran nivel de detalle de los mapeados o la enorme extensión de éstos. Aquí, por ejemplo, no veremos cómo los polígonos aparecen de golpe



delante de nuestras narices, cómo unas molestas rayas separán las distintas texturas o, aún más común, cómo desaparecen misteriosamente ciertas porciones de decorado cuando nuestro vehículo pasa cerca de algún objeto. Esa es la magia de ***Nintendo 64***, aunque algo de ese mérito le corresponde a los diseñadores de **Rareware**, que como siempre han contado con la inestimable ayuda de sus ***Silicon Graphics*** para el diseño de los vehículos que entran en juego en **BLAST CORPS**. Hasta aquí todo es sencillo. Lo sorprendente es que las diferencias entre un modelo rende-

★ ¡A LA LUNA! ★





SI TODO HA IDO BIEN PARTIREMOS A BORDO DEL TRANSBORDADOR ESPACIAL HACIA LEJANOS LUGARES EN LOS QUE CONTINUAR CON LA FAENA. UNA VEZ DESTRUIDA LA TIERRA... ¿POR QUE NO SEGUIR CON LA LUNA?

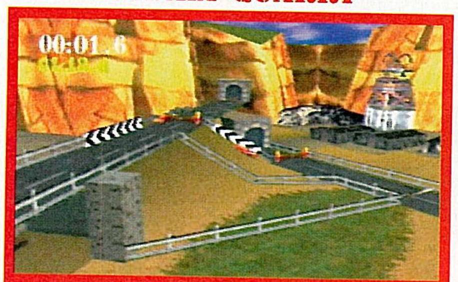
★ SHUTTLE ★



EL TRANSBORDADOR ESPACIAL NORTEAMERICANO PROTAGONIZARA LA ULTIMA MISION EN LA TIERRA.



COBALT QUARRY

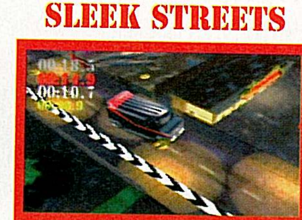


FALCHION FIELD



JADE PLATEAU

SLEEK STREETS



GIBBON´S GATE



SALVAGE WHARF



TWILIGHT FOUNDRY



rizado previamente y un modelo que está siendo generado por la propia consola en tiempo real sean casi nulas. Eso es lo que ocurre con, por ejemplo, el *Ramdozer*, o más claro aún, con el *Backlash*, esa mezcla de camión de carga y todoterreno sobre el que se aplican unos sorprendentes efectos de luz y brillo. Todo esto se adereza con unos impresionantes efectos de sonido en los que los choques, explosiones y sonidos de motor están a la orden del día. No queremos terminar estas líneas sin comentar los magníficos ritmos *country* que los músicos de **Rare** han compuesto para tan genial juego. Cuenta con la facultad de no cansar, a pesar de sonar casi siempre la misma partitura, por lo que acabará siendo la típica musiquilla que tarareamos allá donde vayamos. Reconocemos que **BLAST CORPS** nos ha proporcionado bastantes quebraderos de cabeza (no es un juego precisamente fácil), pero también es justo reconocer que, hoy por hoy, es de lo mejorcito que se puede encontrar para *N64*.

J. C. MAYERICK

★ SIN GRAVEDAD EN EL FRENTE ★





SI COMPLETAMOS TODOS LOS NIVELES CON EXITO, SEREMOS RECOMPENSADOS CON UN NIVEL SELENITA EN EL QUE LA MAYOR DIFICULTAD RADICA EN LA ESCASA GRAVEDAD QUE EL SATELITE TERRESTRE PADECE.



NINTENDO

RAREWARE

MEGAS	64
JUGADORES	1
VIDAS	TIEMPO
FASES	20 + 27
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 94
Algunos de los escenarios son sorprendentes, sobre todo aquellos en los que se adivinan inmensos precipicios. La locomotora es una maravilla del diseño.

MUSICA 93
Lo hemos dicho y lo diremos toda la vida. El ritmillo country que amenizará nuestro deambular por BLAST CORPS es de lo más pegadizo que hay.

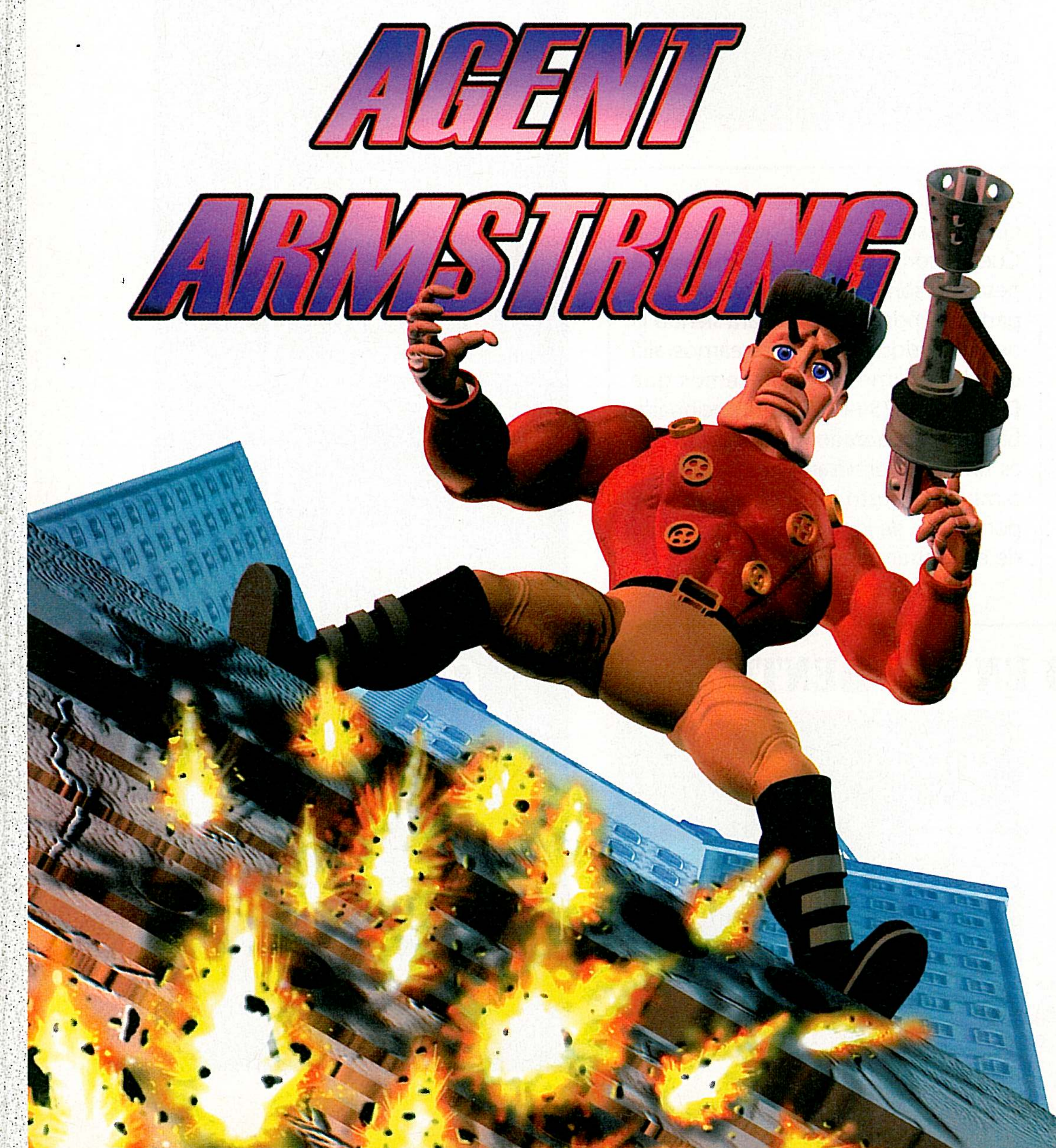
SONIDO FX 92
Más no se puede hacer en este apartado. Cumple perfectamente con unos efectos estupendos en los que, cómo no, destacan las explosiones.

JUGABILIDAD 93
Costará cogerle el gustillo, pero una vez que se hace no hay manera de soltarlo. El gran número de secretos que guarda son un seguro de larga vida.

93 GLOBAL
BLAST CORPS nos ha enganchado por su original y jugable sistema de juego. Está claro que la gente de Rareware no ha perdido un ápice de esa habilidad especial para hacer juegos que tan sólo unos pocos genios llevan dentro. BLAST CORPS es una excelente inversión. Si de primeras no te gusta, dale tiempo y verás...

+ El sistema de juego, aunque pueda parecer extraño, es de lo más original y divertido que existe.
− En escenarios demasiado abiertos el engine 3D se resentirá y el juego perderá velocidad.





Si echamos una ojeada al catálogo de ***PlayStation***, AGENT ARMSTRONG (de **Virgin** y los programadores THE KING OF THE JUNGLE con **Raffaele Cecco** a la cabeza), es un título bastante singular y sin apenas rivales. Se trata de un arcade con algunos elementos de plataformas, algunas pequeñas dosis de estrategia a la hora de plantear las misiones y, sobre todo, acción a raudales. Hasta ahí no hay nada novedoso, pero si miramos el diseño gráfico empezaremos a encontrar algunas peculiaridades. Los escenarios, por ejemplo, están cons-



¡DEJ

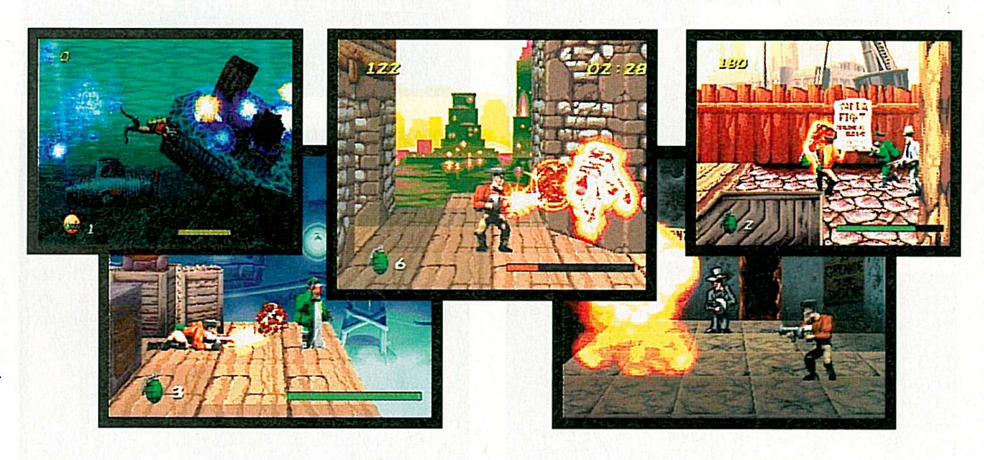


truidos en 2D y poseen una tremenda sensación de profundidad en la que el personaje puede moverse con absoluta libertad. Un efecto *zoom* poderoso, un *scaling* convincente y unos cuantos juegos de luces hacen el resto para completar un interesante espectáculo. El movimiento de pantalla es un poco brusco y la animación de los protagonistas algo elemental, pero todo mantiene un nivel más que aceptable de calidad y no desentona tanto como para ser considerado como algo molesto.
En cualquier caso, como en todo arcade que se precie, el apartado más fuerte de **AGENT ARMS-**





Si alguna vez quisiste saber qué sentía Gary Cooper en «Solo ante el peligro» o Bobby Robson en el Barça, aquí tienes AGENT ARMSTRONG, un juego en el que el protagonista se enfrenta, más solo que la una, al resto del mundo.



ADME SOLO!





TRONG es el de la jugabilidad. Muchas fases con un desarrollo nada lineal en el que podremos elegir el camino, muchas misiones distintas, una mecánica muy movida y una dificultad más o menos exigente, hacen de este juego un buen ejemplar de su género. Pese a que en muchas ocasiones es prácticamente imposible esquivar el abundante fuego enemigo, con una buena memoria para recordar las posiciones de nuestros rivales y continuaciones infinitas, la cosa no resulta del todo grave. En el caso de que una misión nos resulte especialmente difícil, siempre podremos recurrir a avanzar por otros caminos hasta completar otros mapas.

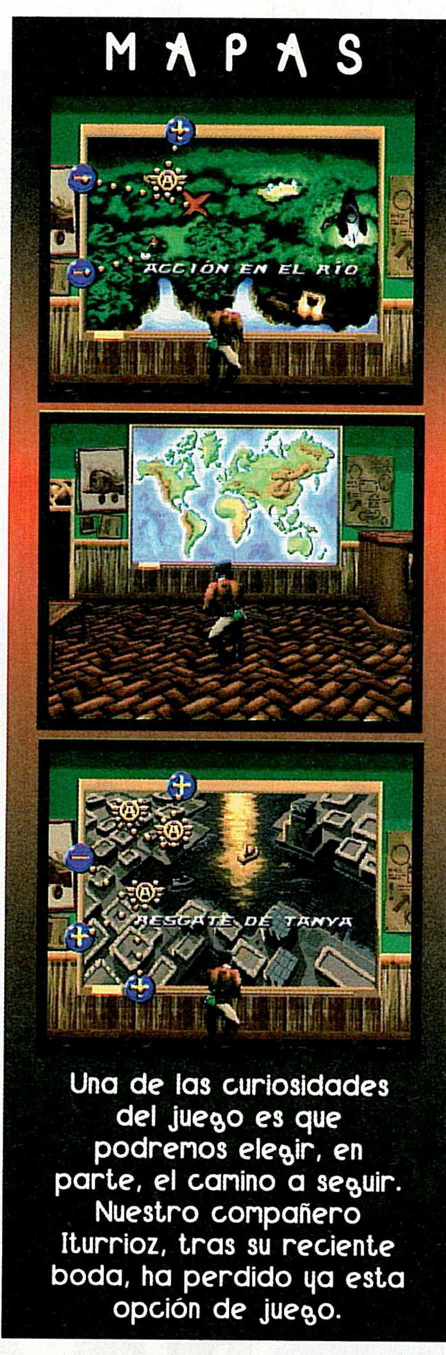
Algo que echaremos en falta (y que impide que le demos más nota a este título) es la opción para dos jugadores simultáneos.

En resumen, **AGENT ARMSTRONG** es un arcade con personalidad. Sin grandes alardes ni exageraciones, nos ofrece un visión distinta y divertida repleta de detalles novedosos y de buen gusto que nos recuerdan que sus programadores llevan media vida en esto de los videojuegos.

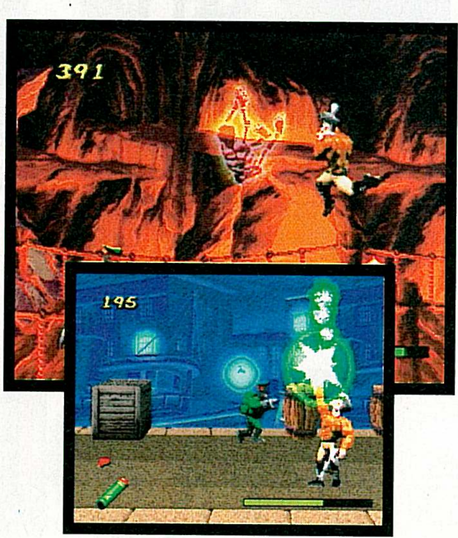
DE LUCAR



MAPAS



Una de las curiosidades del juego es que podremos elegir, en parte, el camino a seguir. Nuestro compañero Iturrioz, tras su reciente boda, ha perdido ya esta opción de juego.





	VIRGIN
	THE KING OF THE JUNGLE
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	VARIABLES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90
Planteamiento ingenioso, diseño de cómic y ejecución bastante buena. Tiene algunos pequeños defectillos pero, en general, es atractivo y original.

MUSICA 93
Una de las mejores cosas del juego. Variada, perfectamente orquestada, algún tema cantado y gran diversidad de ritmos. Realmente buenas y adecuadas.

SONIDO FX 85
No es de lo mejor que podréis escuchar en esta consola, pero sí muestran cierta variedad y arman el follón necesario para ambientar un juego de acción.

JUGABILIDAD 90
Muchas fases, variedad en las misiones, mecánica bastante viva y la dificultad, aunque demasiado alta en ocasiones, está bien programada.

GLOBAL 90
Aquellos que gusten de los arcades divertidos y con mucho disparo, y no quieran esperar a METAL SLUG, tienen en AGENT ARMSTRONG una buena posibilidad para demostrar sus habilidades. El juego es original, bastante variado y con una dificultad en muchas fases que le auguran muchas horas de entretenimiento.

+ La estructura, la mecánica y el ritmo de juego son atractivos. La banda sonora, excelente.

− Tiene algunas carencias y pequeños defectillos a nivel gráfico.



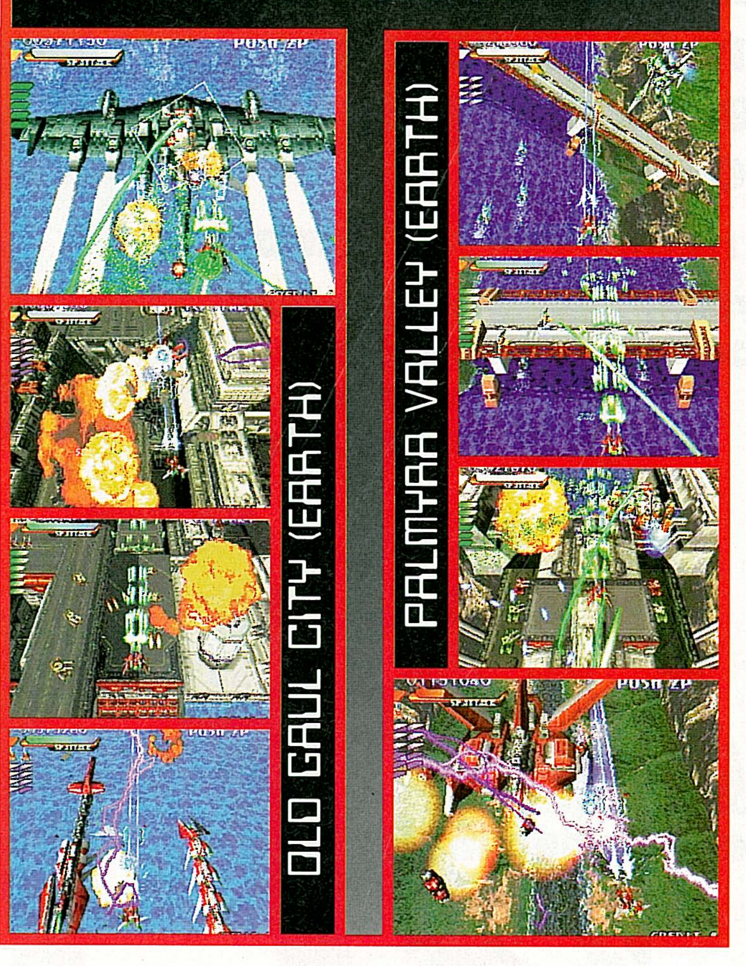
¡no te quedes así!
descubre en
CNR
todo lo que
se va a llevar
esta temporada en moda,
música, cine, tecnología,
motor y ocio
y además en el número de septiembre
cómo sobrellevar
la vuelta al trabajo
programas
básicos
para tu
ordenador
cuales son los complejos
vitamínicos que te ponen mejor
animales
con poderes
increíbles
nº de
septiembre
ya a la
venta
CNR
revista
mensual
para seres
inteligentes
Una publicación de
Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA



RAYSTORM es la segunda parte de RAYFORCE (conocido en *Saturn* como LAYER SECTION y GALACTIC ATTACK), aunque en esta ocasión se ha utilizado un potente y versátil entorno vectorial en vez del legendario desarrollo vertical en 2D. El último *shooter* de **Taito** puede ser considerado como uno de los mejores creados para 32 *bits* (hasta la llegada de EINHÄNDER de **Square**), y ya ha visitado los salones recreativos con gran éxito demostrando que la tecnología del *System 11* todavía puede hacer frente a las más innovadoras placas recreativas. La versión doméstica del nuevo clásico de **Taito** nos permite elegir entre la versión original de la ***coin-op*** y un nuevo modo extra que incluye sabrosas sorpresas. Entre las más destacables podríamos citar las explosiones mejoradas de algunos *Final Bosses*, nuevos enemigos, retoques estéticos, dos bandas sonoras para elegir (la original de **Zuntata** y la impresionante *Tanz Mix*), una nueva modalidad de juego al completar el modo extra que nos permitirá elegir fase y grabar nuestra puntuación y porcentajes, pantallas de carga entre fase y fase y la posibilidad de escuchar una espléndida composición cantada al finalizar el modo extra. Tendremos a nuestra disposición ocho variadas fa-

RAYSTORM puede ser considerado como el alumno aventajado de la nueva generación de shoot'em-up que irrumpe con fuerza inusitada en PlayStation y que tiene como principal rival a su compañero de tecnología y salones recreativos XEVIOUS 3D/G+.

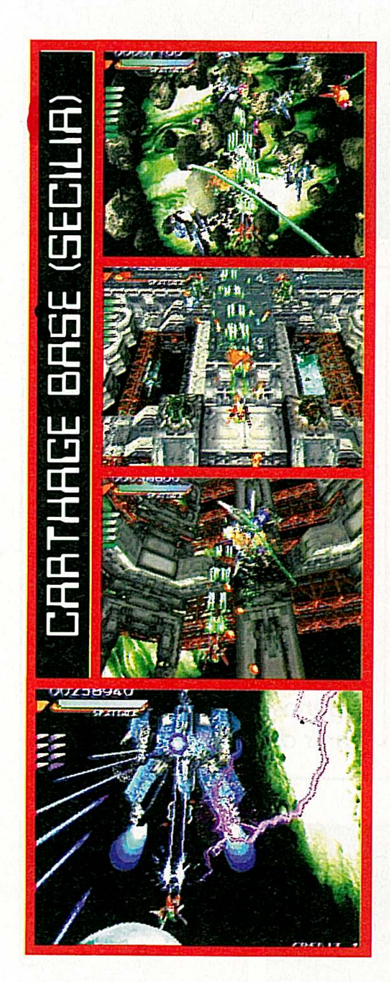
ALBION D.U. (EARTH)



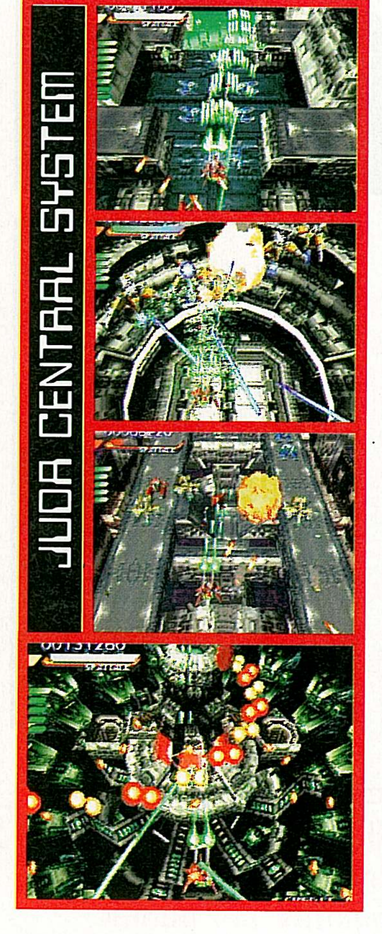


TORMENTA EN









ses con otros tantos enemigos finales de gran belleza y sorprendente animación (destacar los de las fases 1, 3, 5 y 6). Técnicamente **RAYSTORM** nos deleita con escenarios vectoriales engalanados con texturas de sorprendente calidad plástica, en los que todo transcurre con total suavidad. Las dos bandas sonoras del modo extra son otro de los grandes alicientes del juego, y pueden situarse entre las mejores que hayan visitado un género donde estas composiciones suelen ser memorables. Y llegamos a lo más importante, la jugabilidad. **RAYSTORM** huye de los típicos y espectaculares despliegues gráficos que intentan ocultar un desequilibrado balance entre dificultad/jugabilidad (recordad



La última fase nos enfrentará al durísimo enemigo final del juego.

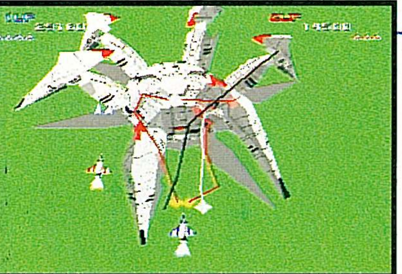
X2) y presenta el equilibrio perfecto gracias, entre otras cosas, al perfecto control de la nave, su sólido armamento y *power-ups*. Nunca te preguntarás qué es lo que ha derribado tu nave, todos los elementos en pantalla se distinguen a la perfección. Lo único que puede acabar con esta recomendable odisea espacial es tu habilidad o torpeza. Todo ha sido estudiado al mínimo detalle por los programadores de **Taito**, quizá porque primero visitó los salones recreativos y el *game testing* para esas ocasiones es mucho más serio. La genial obra maestra de **Taito** nos demuestra que un juego es grande no por su género, sino por la grandeza y calidad que le rodea.

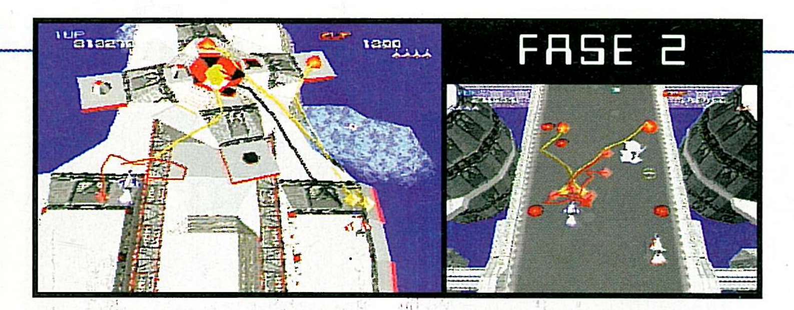
THE ELF

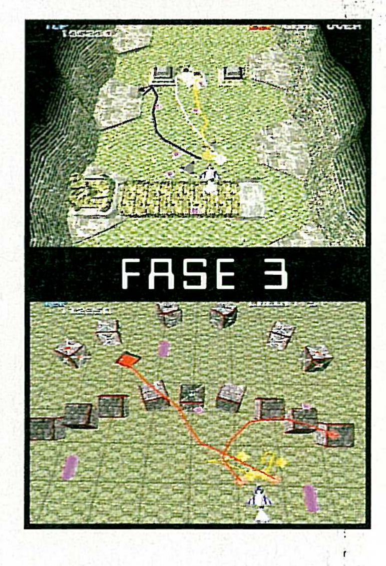










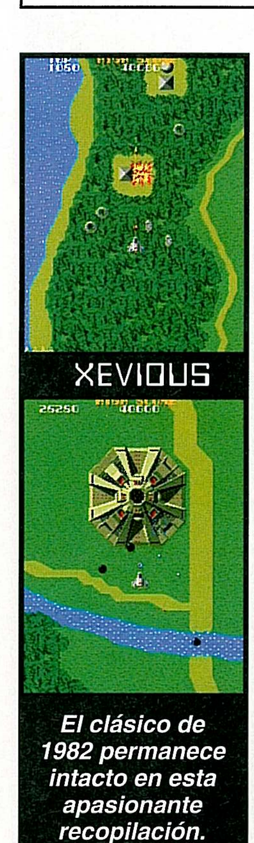




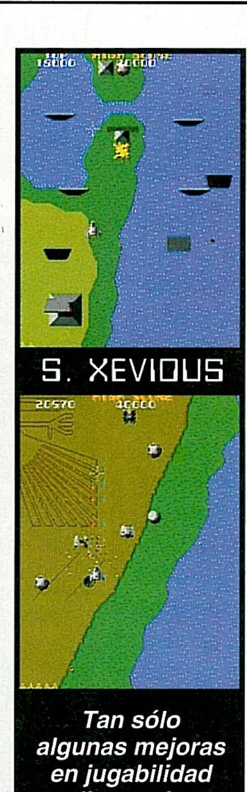
Sería conveniente retroceder quince años para recordar los inicios del juego que da nombre a esta nueva recopilación de **Namco,** y que puede y debe ser considerado como el *shoot'em-up* más revolucionario de la historia. XEVIOUS vio la luz durante las navidades de 1982 y marcó las pautas a seguir de un género legendario por su suave *scroll,* sus detallados gráficos (para la época), su revolucionario sistema de ataque terrestre, sus cristalinos FX y por los gigantescos *Addor Guileness* (enemigos finales) que poseía en su gigantesco mapeado de 16 zonas. Un año después apareció SUPER XEVIOUS, con nuevos enemigos y emplazamientos para los *Sol's* y algunos *bugs* eliminados. A partir de ese momento el as-

XEVIOUS puede ser considerado junto a PACMAN y GALAXIAN como una las grandes obras maestras de Namco y del videojuego. Los amantes del genial shoot'em-up están de enhorabuena porque van a disfrutar con las mejores versiones del clásico de principios de los 80.

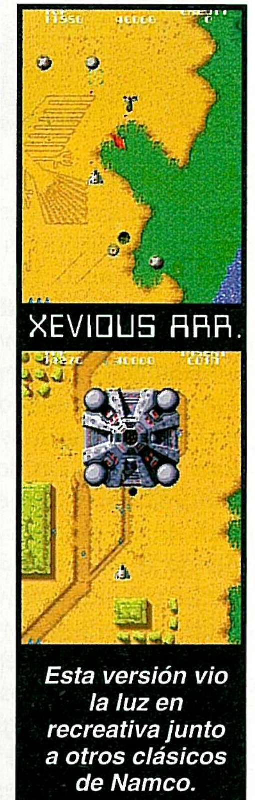




El clásico de 1982 permanece intacto en esta apasionante recopilación.



Tan sólo algunas mejoras en jugabilidad se dieron cita en esta entrega.

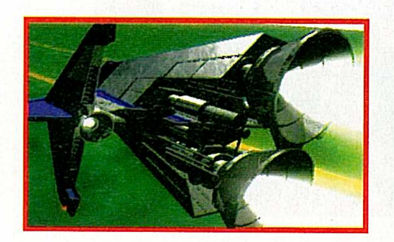


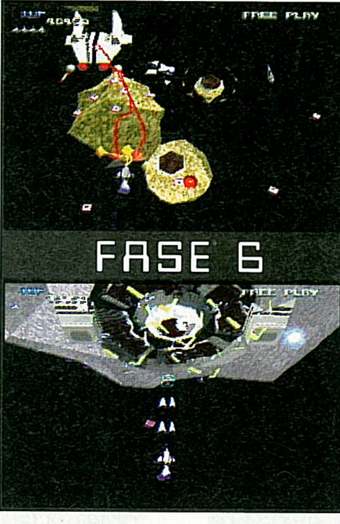
Esta versión vio la luz en recreativa junto a otros clásicos de Namco.



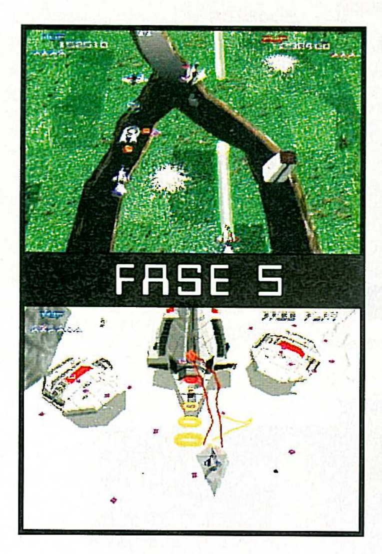














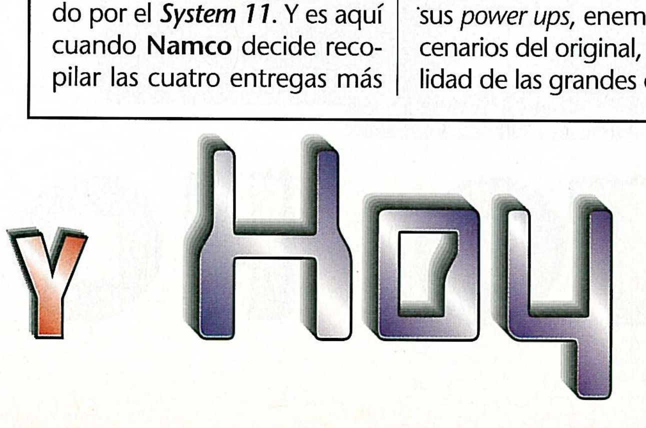


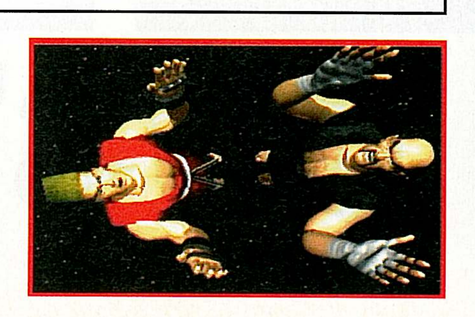


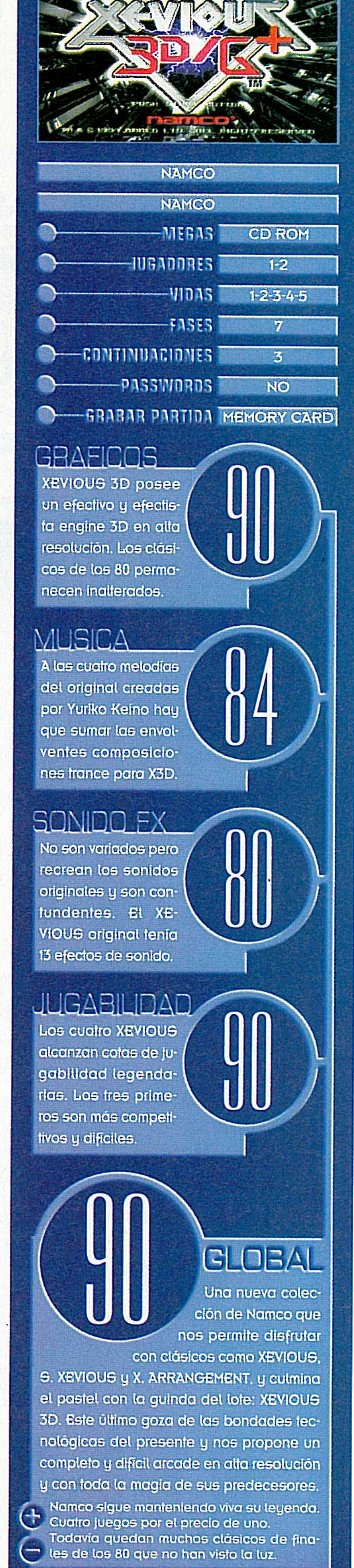


censo de la nave *Solvalou* fue imparable, con sucesivas conversiones para todas las consolas y ordenadores (gracias a las ventas de XEVIOUS en ***Famicom***, **Namco** pudo construir un nuevo edificio), desde el ***NEC PC 8801*** hasta ***PlayStation***. En 1991 apareció la primera secuela poligonal del mito bajo el nombre de SOLVALOU en recreativa, y cuatro años más tarde debutó XEVIOUS ARRANGEMENT en una colección de clásicos **Namco** también para ***coin-op***. En 1996 aparece XEVIOUS 3D, la segunda recreación vectorial de la obra maestra de **Masanobu Endo** en forma de efectista *shoot'em-up* gestionado por el ***System 11***. Y es aquí cuando **Namco** decide recopilar las cuatro entregas más memorables de su creación en el CD que nos ocupa: **XEVIOUS 3D/G+**. Los tres primeros episodios no necesitan presentación, ya que la mayoría de vosotros habrá jugado en recreativa, en otra consola o en el NAMCO MUSEUM VOL. 2. Tan sólo decir que poseen numerosas opciones, varios formatos de pantalla y la arrolladora y exigente jugabilidad de la mítica recreativa. Sin embargo, XEVIOUS 3D merece un capítulo aparte como como brillante *shoot'em-up* vectorial. X3D recoge la magia del original y la recrea con sobrios pero atractivos entornos poligonales en alta resolución, tres armas diferentes con sus *power ups*, enemigos y escenarios del original, la jugabilidad de las grandes ocasiones y una generosa colección de enemigos finales. Además también goza de dos jugadores simultáneos, dos envolventes aunque olvidables bandas sonoras (la magia del trance), *intros* y *extros* exclusivas para la versión doméstica y sabrosos *extras* al acabar el juego. La versión *Pal* cuenta sólo con tres *continues* y un máximo de cinco vidas, con lo que se convierte en un competitivo arcade que exigirá de toda nuestra habilidad para descubrir sus secretos. **X3D/G+** será recibido con los brazos abiertos por los amantes de los arcades legendarios, que encontrarán en él una preciada pieza de coleccionista con cuatro episodios de la mítica saga de *shooters* creada por **Namco**.

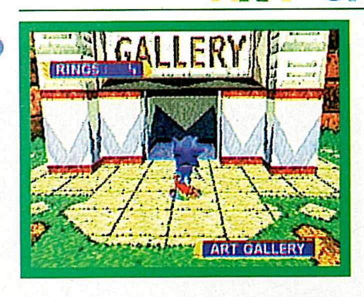
THE ELF







ART GALLERY

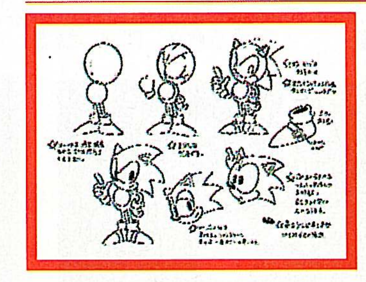




¡Atentos mitómanos! Acercaos a esta caseta y podréis deleitaros con una espectacular colección de ilustraciones en alta resolución extraída de los numerosos calendarios Sonic.



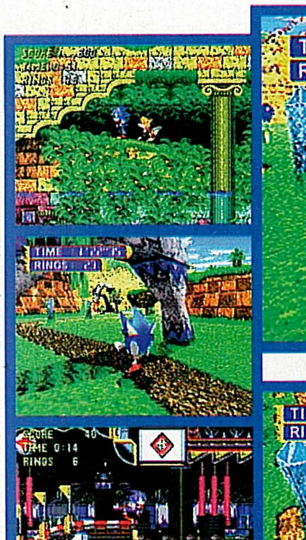
CHARACTER HOUSE







Bocetos e imágenes, cómo no en alta resolución, de Sonic y sus amigos. Eso en una puerta. En la otra te esperan el Dr. Eggman y su extenso ejército de criaturas.



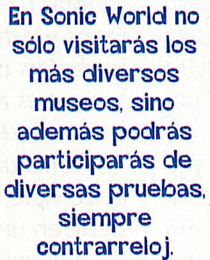






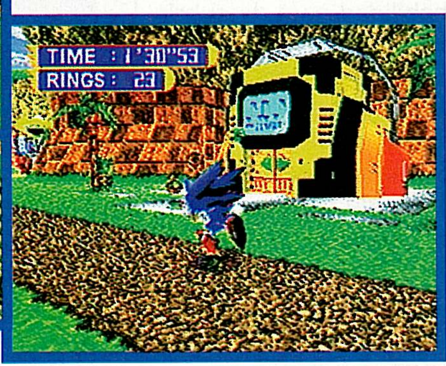


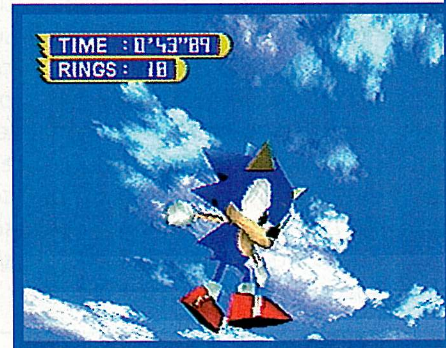
En Sonic World no sólo visitarás los más diversos museos, sino además podrás participarás de diversas pruebas, siempre contrarreloj.



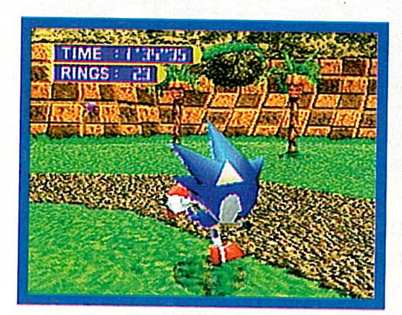








UN JUSTO HO





Ya era hora de que Sega y especialmente el Sonic Team de Yuji Naka le tributaran un homenaje a la mascota de la compañía, el erizo más veloz de todos los tiempos. SONIC JAM brinda a los usuarios de Saturn la oportunidad de disfrutar de la trilogía SONIC de MD (más eso llamado SONIC & KNUCKLES) en un único *CD*, en una recopilación irrepetible.

Un cambio de planes en las fechas de lanzamiento de **Sega Europa** fue lo que motivó que no pudiésemos comentar el pasado número esta soberbia recopilación para ***Saturn*** de los cuatro SONIC de *MD*. Es más, lo único que tenemos en nuestras manos de momento es la versión japonesa, por lo que nos lavamos las manos sobre posibles cambios de la versión *PAL* de **SONIC JAM** respecto a la ahora comentada. Dicho esto, es el momento de narrar las incontables virtudes de esta mágica creación del **Sonic Team**, cuyo único lunar es no incorporar al inolvidable SONIC CD (aunque quien sabe… quizá esté bien escondidito). Una obra maestra titulada SONIC THE HEDGEDOG, dos grandes juegos llamados SONIC 2 y 3, y una «patata» conocida como SONIC & KNUCKLES nos esperan, junto al espectacular SONIC WORLD, en un CD para ***Saturn*** esencial para todo tipo de usuarios… tanto si disfrutaron de los originales, como si nunca han podido experimentar la magia Sonic. El equipo de **Yu Suzuki** ha

MOVIE THEATER







La magia del *True Motion* te permitirá ver con inmejorable calidad de imagen la más fantástica colección de vídeos relacionados con Sonic: la *intro* y el final de SONIC CD (*made in* Toei), secuencias de los OVAS nipones, la serie *yankee*, anuncios de televisión...

MENAJE



HALL OF FAME







Una exhaustiva base de datos que recoge desde el mismo instante de la aparición del SONIC de *MD* hasta la reciente adaptación a *PC* de SONIC & KNUCKLES. Podrás ver y ampliar pantallas, carátulas, posters... ***Master System, MD, Mega CD, Game Gear, Pico***, la ***coin-op***... toda la historia del fenómeno Sonic se resume en este pequeño museo. Una gozada.

SONIC THE HEDGEHOG







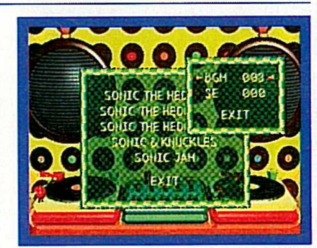
La joya de la corona. Amar las plataformas significa amar esta obra maestra de jugabilidad, deliciosas melodías y entrañables gráficos. Mi favorito.



MUSIC SHOP



Todas las melodías y efectos de sonido de los cuatro SONIC de *MD* (y por supuesto del Sonic World) pueden reproducirse gracias a este menú tan coquetón.



EXTRAS



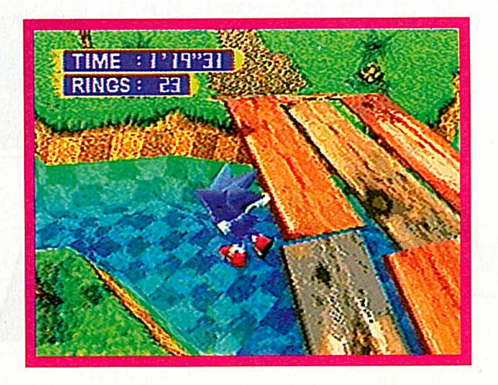
Introduce el CD de SONIC JAM en tu *PC* o ***Macintosh*** y podrás extraer cuatro soberbias imágenes para escritorio, obsequio de **Yu Suzuki** y Cía.





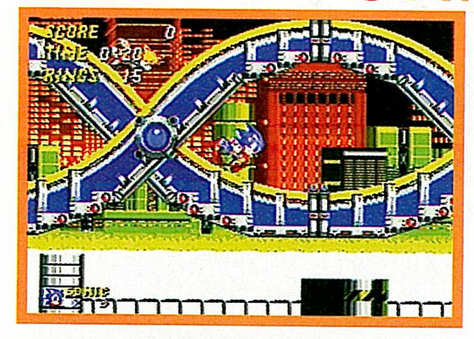
alcanzado tal grado de parecido respecto a los cartuchos, que incluso funcionan los mismos trucos (el de SONIC 3 es más fácil de ejecutar). Existen algunos extras que no se podían encontrar en los originales, como el *Spin Dash* en el primer Sonic. O los manuales digitales que acompañan en pantalla a los juegos, cuyas páginas se pueden ampliar y reducir al antojo del usuario. Resulta curioso comparar los manuales japoneses (rebosantes de golpes de humor gráfico y colorido) con los americanos (unas tristes páginas en blanco y negro). A saber como serán los europeos, con 12 idiomas en cada página, incluido el astracano báltico. El coleccionista y mitómano de pro tiene a su disposición todo tipo de extras (como galería de ilustraciones, vídeos, bases de datos...), y aquellos «burripardos» que recelen de las 2D siempre pueden disfrutar del espectacular SONIC WORLD. Un pequeño universo poligonal en la línea SUPER MARIO 64 en la que se puede participar en diversas pruebas, además de ir de museo en museo. Su calidad gráfica es tal que hace que nos preguntemos por qué **Sega** no se lanza de una vez a la producción de un verdadero plataformas 3D de Sonic para ***Saturn***, pero en fin, esa es otra historia. Lo importante es que tenemos la oportunidad de revivir los mejores momentos de la saga Sonic en un único *CD*. Y eso no sucede todo los días.

NEMESIS

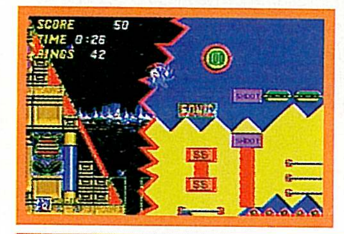




SONIC 2



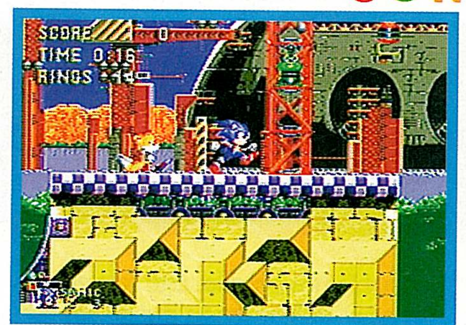




Aun más vertiginoso que el SONIC original, SONIC 2 supuso el bautismo de Tails en el universo Sega. Muy bonito, muy largo y muy jugable.



SONIC 3



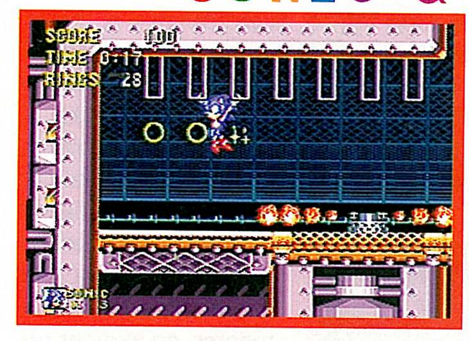


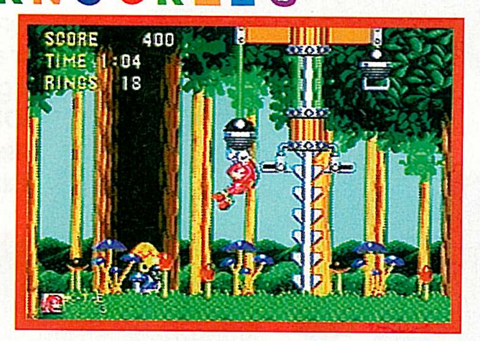


Empieza bien, pero se va deshinchando a medida que pasan las fases. Muy bueno, pero para mí, sigue siendo inferior al primer SONIC.



SONIC & KNUCKLES







Como juego en sí no es más que una serie de fases desechadas de SONIC 3, pero conectándolo a los otros SONIC, la cosa cambia para mejor.





SEGA	
SEGA / SONIC TEAM	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6 + 11 + 7
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SÍ

GRAFICOS — 92

Desde los clásicos gráficos bitmap de SONIC hasta las suaves 3D del SONIC WORLD, este apartado es simplemente genial... como Sonic.

MUSICA — 94

¿Qué le puedo hacer? La música del primer SONIC siempre ha sido mi debilidad, junto a algunos temas de SONIC 2. La del SONIC WORLD es buena.

SONIDO FX — 79

Aquí no hay duda alguna. Los FX siguen siendo los de cartucho... y los de SONIC WORLD intentan imitarlos, con lo que la cosa sigue igual.

JUGABILIDAD — 93

Decir Sonic, amigo, es decir jugabilidad, y en el caso del primero, es una verdad como un templo. Lo del SONIC & KNUCLES va por otros barrios.



GLOBAL

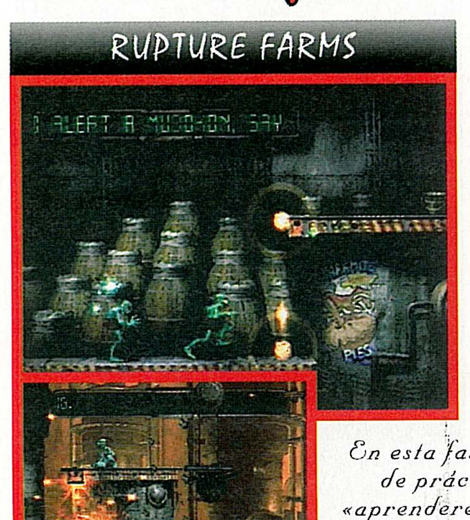
Puede que para algunos esta sea una nota demasiado alta. Alla ellos. Para mí, congregar la trilogía SONIC en un único CD, meterle una base de datos, ilustraciones «por un tubo», la intro de Mega CD y un mundo tridimensional tipo SUPER MARIO 64 me parece crear un juegazo como pocos. Mejor que el SKY TARGET es.

+ Poder ver la intro de Mega CD íntegra, tal y como la concibieron los estudios Toei Doga (Dragon Ball).

− ¿En qué cabeza de melón cabe meter SONIC & KNUCLES y no SONIC CD? Estas cosas no se hacen.

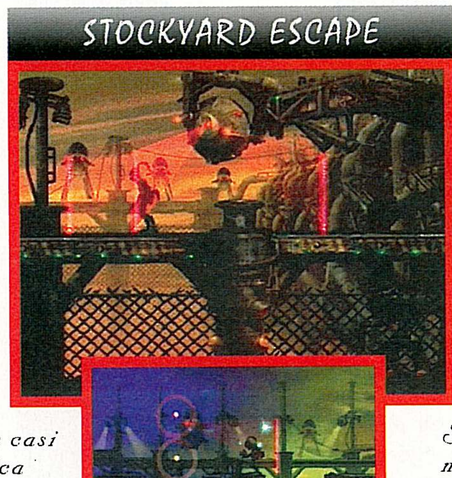
La Gran ABEntura

RUPTURE FARMS



En esta fase casi de práctica «aprenderemos» a controlar correctamente a Abe.

STOCKYARD ESCAPE



MOSAIC LINES

Sensores de movimiento, trampas y un sinfín de detalles que debemos superar.







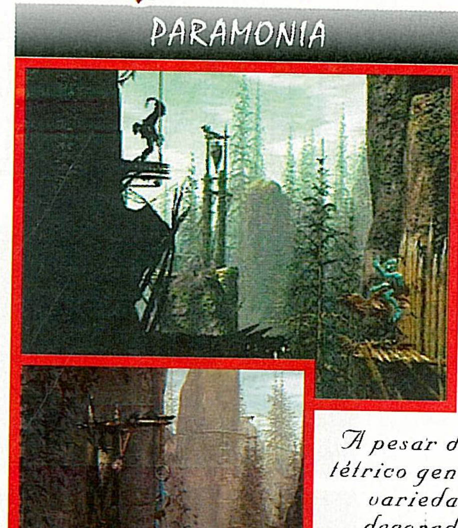


En este y el próximo mes os pretendemos mostrar de la mejor manera posible las razones que nos hacen catalogar a este juego como uno de los grandes del año. Lo que la epopeya de Abe para salvar a su raza es capaz de ofrecer, no lo encontrarás en ningún juego de PlayStation.



Ya os habíamos avisado. Este ser verdoso con pinta de bonachón puede convertirse en uno de los pilares que sustenten la magia de ***PlayStation*** en este último tercio del año. Como ya os dijimos el mes pasado, este juego se alimenta principalmente del esquema de juego que en su día estableciera **Delphine Software** con su ANOTHER WORLD (conocido como OUT OF THIS WORLD fuera de **Europa**). También puede que algunos vean ciertas reminiscencias de otros grandes del género, como FLASHBACK o PRINCE OF PERSIA, pero el tono tétrico, la atmósfera y el modo de ir avanzando nos recuerdan más que nada al juego nombrado en primer lugar. **ABE'S ODDYSEE** se compone principalmente de 15 fases, teniendo como nexo de unión entre todas ellas la obligación de encontrar la salida. Sin embargo, difieren entre ellas por muchos detalles. Así algunas son interiores, otras exteriores, en algunas tenemos que rescatar a amigos, en otras nos montaremos en bichos extraños (al más puro estilo DONKEY KONG COUNTRY), etc... Hemos dicho que «tene-

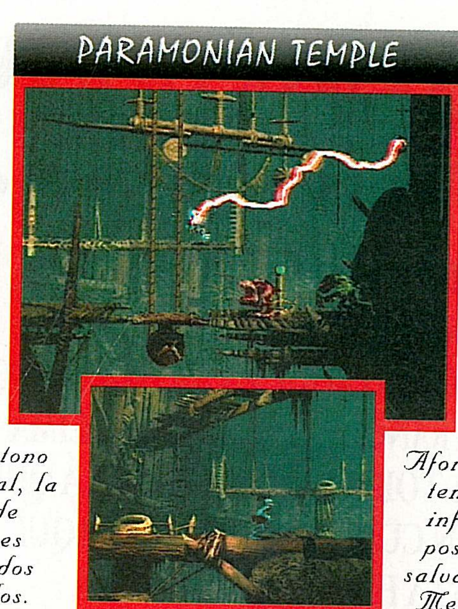
PARAMONIA



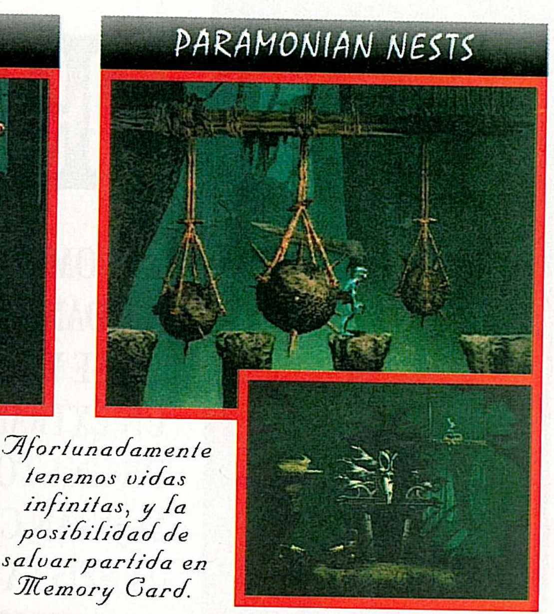


A pesar del tono tétrico general, la variedad de decorados es patente. Todos muy cuidados.

PARAMONIAN TEMPLE



PARAMONIAN NESTS



Afortunadamente tenemos vidas infinitas, y la posibilidad de salvar partida en Memory Card.







INTRO

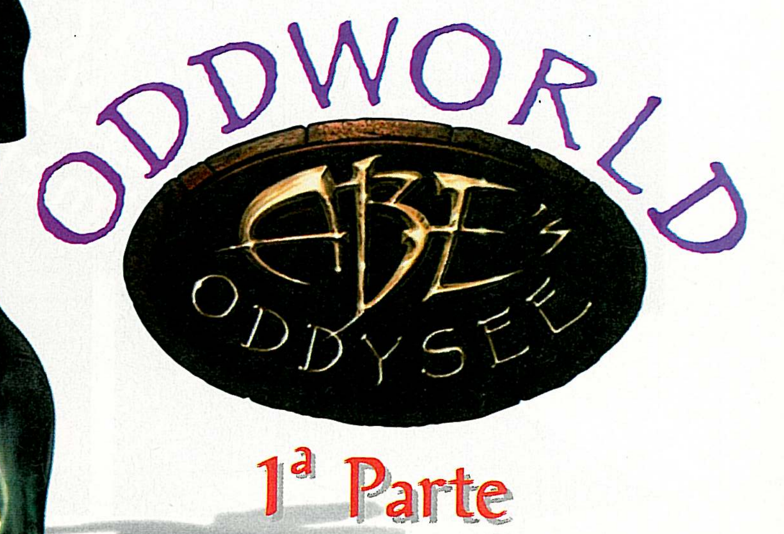
El argumento del juego es genial, y gracias a la intro nos introduciremos en él.

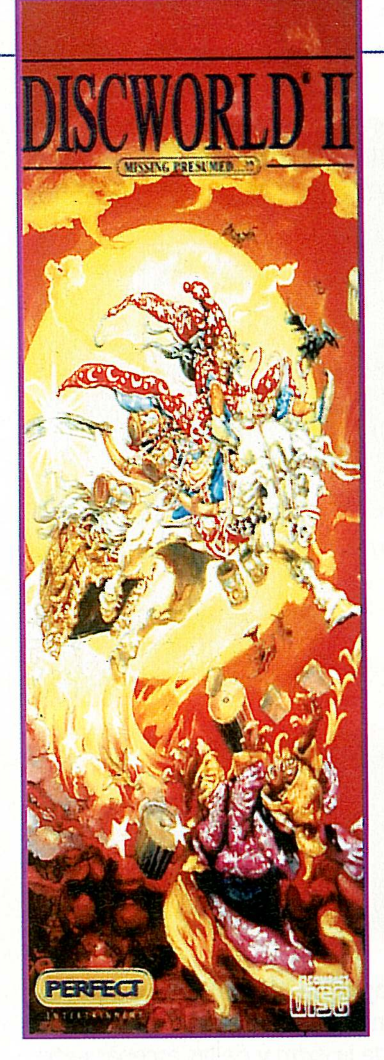
mos» que rescatar a amigos, es decir, compañeros de especie, pero realmente, para avanzar, no será necesario salvarlos. Eso sí, si quieres ver el final bueno, deberás poner a salvo por lo menos a cincuenta de ellos. La forma de ir avanzando es lo mejor del juego.

La estrategia, y eso tan poco común en videojuegos como es lo de darle al coco, será la clave para ir superando vicisitudes. De esta manera, y según la situación en que nos encontremos, nos tendremos que descolgar por precipicios, activar trampas, desactivar campos eléctricos, poseer (en el sentido mental de la palabra, no en el de **The Punisher** a Fufa) a algunos enemigos, hacer explotar bombas, sortearlas, dar saltos imposibles, esquivar disparos enemigos, rodar entre minas, hacer que los enemigos se maten entre ellos, teletransportarnos... etc. Los que conozcan ANOTHER WORLD sabrán perfectamente las cotas de adicción que es capaz de ofrecer este tipo de juegos. Otro punto a tener en cuenta es la calidad, tanto de la *intro*, como de la *extro* y de las escenas entre fase y fase, que se integran perfectamente con los decorados conectando cada fase con la siguiente. Este mes os mostramos las primeras fases del juego y parte de la *intro*, el que viene lo puntuaremos, os contaremos su *story line* y os mostraremos pantallas de las fases más avanzadas.

THE SCOPE & DOC

TO MOUNT ELUM, STAND IN FRONT OF HIM AND PRESS UP ↑





PRESUNTAMENTE MUERTOS

MI NOMBRE ES RINCEWIND, SOY AYUDANTE DE MAGO DE TERCERA CLASE Y VIVO AQUI, EN MUNDODISCO, UN EXTRAÑO PAIS SITUADO ENCIMA DE UNA TORTUGA GIGANTE A LA QUE SUJETAN CUATRO ELEFANTES. AQUI TENEIS LA HISTORIA DE LO QUE ACONTECIO AQUELLA MAÑANA, POR MUY INCREIBLE QUE OS PUEDA LLEGAR A PARECER.







PARA QUE CASANUNDA ME PRESTARA UNA DE SUS ESCALERAS TUVE QUE PRESENTARLE A UNA CHICA DE SU AGRADO. LA PERSONA IDEAL ES GRANNY WHETHERWAX, LA BRUJA, QUE EN ESTE MOMENTO NO ESTA MUY VIVA. ESTO EN TEORIA, POR SUPUESTO, YA QUE ANDA Y HABLA POR LOS CODOS.





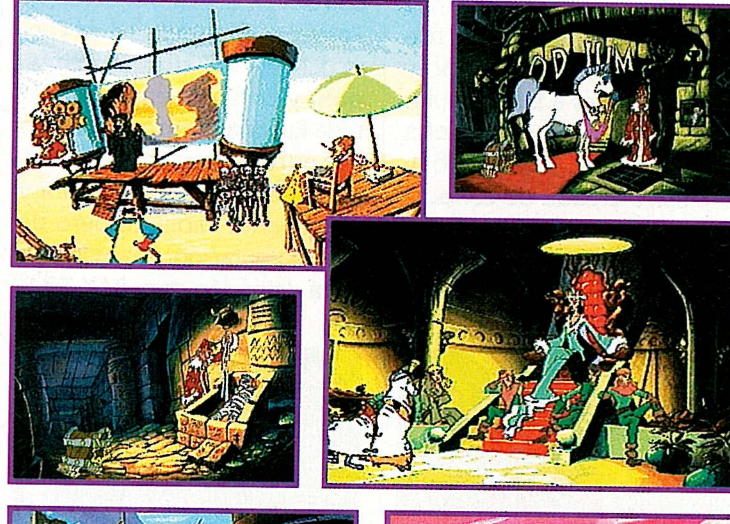
Segundo acto: muere conmigo

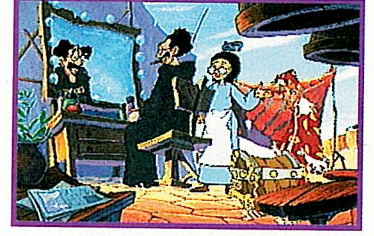


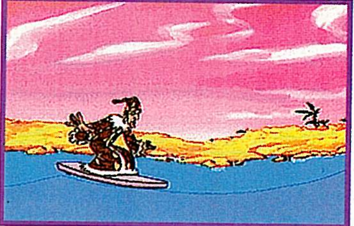
CONVERTIR A LA MUERTE EN ESTRELLA NO FUE UNA TAREA NADA FACIL. LO MAS COMPLICADO ERA ENCONTRAR LO QUE ME PEDIA EL DIRECTOR DEL FILM : UNA CANCION PEGADIZA, UNA MUJER DE BUEN VER, CANTANTES Y ALGO NOVEDOSO. INGREDIENTES ESENCIALES PARA QUE UN FILM FUERA UN EXITO.

Me dirigía de vuelta a la Universidad cuando vi cómo un encapuchado colocaba un artefacto explosivo bajo las ruedas de un carromato. Inmediatamente me dispuse a desconectar tan maléfico aparato. Me planté delante de la bomba, y con la habitual confianza en mis acciones, metí la pata como siempre. Afortunadamente me fui antes de que la explosión chamuscara mi sombrero. A lo lejos me pareció ver a una figura negra montada a caballo que salía despedida por los aires. De regreso a la Universidad, me encuentro con una extraña situación, uno de los magos, recientemente fallecido, ¡no ha muerto! Se había convertido en un zombie, lo mismo que todos los muertos recientes. Esa figura oscura era ¡La Muerte! Estábamos ante un grave problema, porque si ella no trabajaba, ¿quién se llevaría las almas? En los libros de alta magia se encuentra un conjuro (algo estúpido) que puede invocar la presencia de la muerte. Los ingredientes necesarios para esta invocación eran bastante extraños. Lo conseguí todo, incluso comí una *Mouseburguer* con la rata poco hecha. Invocamos a La Muerte, que disfrutaba de unas vacaciones, y no quería volver a menos que la gente la quisiera. Entonces pensé que debería hacer una película con ella. Para tan épica producción me hacía falta un director de renombre, pero a falta de eso contraté al vendedor de palomitas, y le conseguí todo lo que me pidió (esqueletos danzantes incluidos). ¿Lograré convencer a la muerte?, os lo desvelaré el mes próximo.

THE PUNISHER







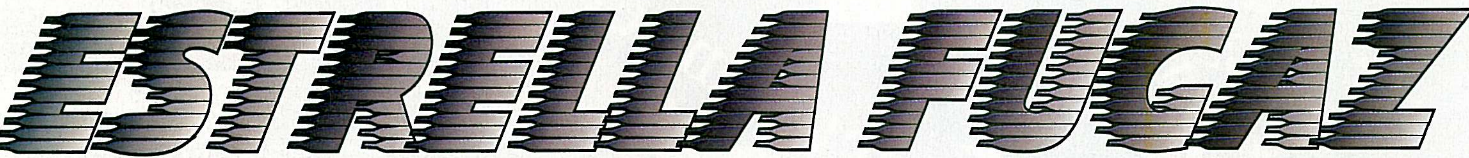
APRENDER SURF PUEDE SER UNA TAREA MUY DURA, ESPECIALMENTE CUANDO UNO NO TIENE NI IDEA DE ESTAS COSAS. UNA PEQUEÑA DOSIS DE COLA EN LA TABLA DE PLANCHAR ME SIRVIO PARA NO CAERME.

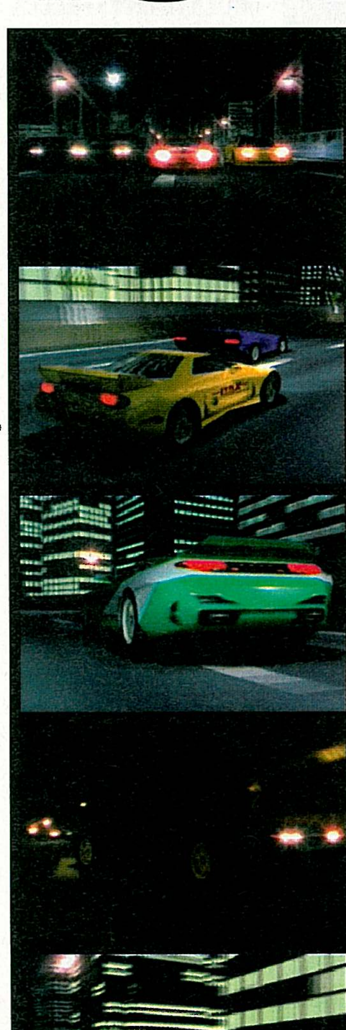


La última entrega de la saga HQ ha visto como los vectores, el texture mapping y el light sourcing enterraban en el olvido rutinas legendarias y ya casi relegadas al pasado, como el scaling. Afortunadamente el esquema de juego permanece invariable y la rapidez, el vértigo y la emoción continúan asociadas a la hipotética cuarta parte de CHASE HQ.





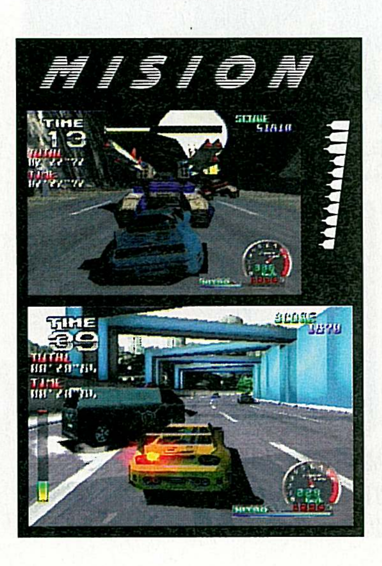






Tras saborear las mieles del éxito en 1988 con el genial CHASE HQ y su ingenioso desarrollo (conducir a la perfección, respetar los límites de tiempo y abatir a golpes a los vehículos enemigos), los programadores de la recreativa vieron como su explosivo arcade de conducción era versionado a la casi totalidad de formatos existentes. La segunda parte apareció en 1990 adoptando el sobrenombre de S.C.I. (SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS). Tres años después los japoneses tuvieron la oportunidad de jugar con SUPER CHASE HQ en *Super Famicom.* El pasado 17 de Enero debutó **RAY TRACERS** en **Japón,** y en breve aparecerá en toda **Europa.** Y aparecerá como una estrella fugaz en el cielo, reconfortante, esperanzadora y con una luz radiante pero de mínima duración. Esa es la perfecta definición para **RAY TRACERS** y ahora entenderéis el porqué. La estrella fugaz es sinónimo de esperanza, brilla más que ningún otro cuerpo celeste durante un cortísimo espacio de tiempo, nos hace formular deseos con los ojos cerrados, pero... se desvanece.

El nuevo arcade de **Taito** nos brinda la oportunidad de vibrar con el clásico y mítico esquema original, aunque esta vez sirviéndose de un veloz entorno vectorial. El *engine* 3D del juego le convierte en el juego de





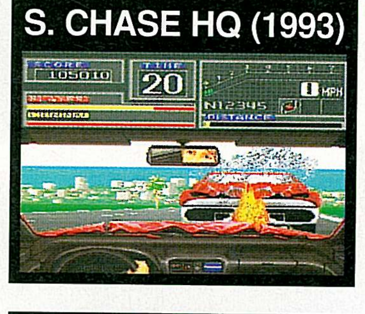


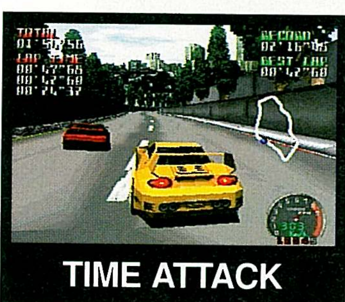





CHASE HQ (1988)

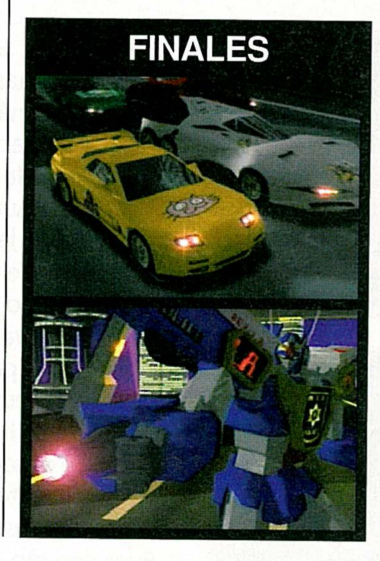

S.C.I (1990)


S. CHASE HQ (1993)


TIME ATTACK

coches más rápido y emocionante del momento, pero también deja entrever las carencias de los programadores de **Taito** con el popular y molesto efecto de distorsión en las texturas más próximas, su desaparición (sobre todo en la vista interior) y la poca resolución de las mismas. El otro apartado mejorable es la banda sonora, que durante el juego sólo aparece por el altavoz izquierdo y a un volumen ultrasónico. En el apartado de los aciertos me gustaría destacar el espectacular e intenso desarrollo que nos hará vibrar de emoción, la sorprendente velocidad del juego, los brillantes efectos de luz y el preciso control de los vehículos. En **RAY TRACERS** podremos elegir entre cuatro vehículos (en un principio) de atractivo diseño, para afrontar las escasas seis misiones del modo *Chase* o el desesperante *Time Attack*. Así es **RAY TRACERS**, un emocionante y vibrante, aunque corto, arcade de conducción donde disfrutaréis de velocidades extralumínicas, aparatosas colisiones y majestuosos derrapes que nos trasladan a finales de la pasada década y nos devuelven a la memoria las líneas maestras de uno de los mitos más querido del videojuego. **RAY TRACERS** es la nueva estrella de **Taito**, una estrella fugaz que surcará el cielo y que no será vista por todos, tan sólo por aquellos que busquen momentos de gran intensidad, emoción y diversión sin importarles su duración.

THE ELF

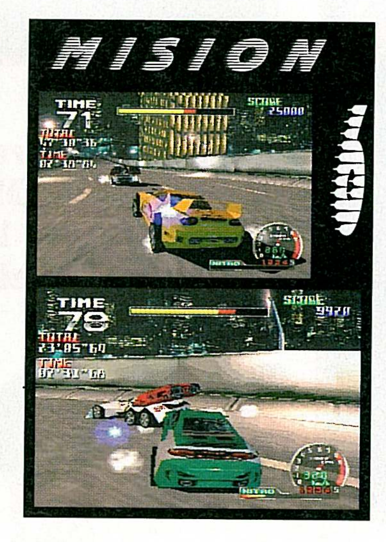

FINALES



SUPER COCHE

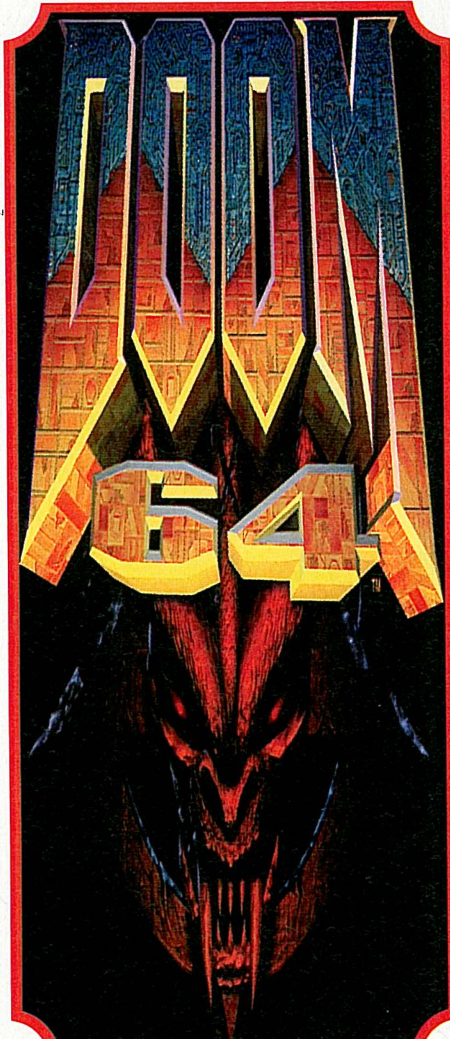








En estas fotos podéis apreciar el aspecto de algunos de los invitados a la boda de The Scope. Los «sin pelo» son la familia del novio.







La trayectoria de DOOM es, hasta la fecha, una de las más exitosas que uno pueda recordar dentro del mundo de las consolas y del *PC*. Aunque muchos se quieran apropiar de la paternidad de éxito de masas en que se ha convertido este género, lo cierto es que fue este programa de **ID Software** el que le proporcionó casi todo el prestigio que actualmente posee. Sin temor a cometer una injusticia, DOOM ha sido el modelo que ha dado pie a juegos que luego, en opinión de gran parte de los aficionados, han llegado incluso a superarlo.
Pues con tan espectacular periplo, DOOM se presenta ahora en ***Nintendo 64*** en una versión que nada tiene que ver

Después de divertirnos en casi todos los soportes posibles, DOOM inicia una nueva andadura en Nintendo 64 y lo hace con muchos cambios y una imagen completamente nueva.



ARMAS



Ha costado mucho trabajo pero por fin podemos mostraros el album de fotos de las vacaciones de The Punisher en Paraguay. La casa de sus suegros tiene de todo y un ambientazo que tira de espaldas.



con lo visto hasta la fecha. **DOOM 64** es, por decirlo de alguna manera, la versión más vanguardista y novedosa de todas las conocidas. Para empezar, se han rediseñado todos los personajes, y pese a que recuerdan en algo a sus «antepasados», el nuevo aspecto hay que decir que es mucho más espectacular. Por desgracia, la contrapartida a este lavado de cara es una mala integración de los personajes en el escenario cuando nos acercamos a ellos, y que da la sensación de que son siluetas recortadas. Ese es el único gran defecto del juego, ya que los escenarios sí son absolutamente dignos de las posibilidades técnicas de ***Nintendo 64***. Empezando por una atmósfera oscura, tétrica y casi escalofriante por la escasez de luz, **DOOM 64** nos ofrece un maravilloso e inusual repertorio de texturas en paredes y suelos, y toda la gama de efectos visuales que podáis imaginar. Los mapeados de los 32 niveles que componen esta versión cumplen todos los requisitos en materia de dimensiones, complejidad en el diseño y abundancia de secretos. A diferencia con otros DOOM, en los que básicamente se trataba de avanzar hacia delante e ir abriendo puertas, en muchos niveles de **DOOM 64** nos veremos obligados a retroceder y a dar vueltas y vueltas por el mapeado para encontrar la clave. Cada una de estas fases requiere su tiempo pero, en esta ocasión, contaremos con una ayuda *extra* ya que el nuevo mapa (con texturas o no) cuenta con una información más completa al incluir hasta la posición de los enemigos.

CAUSA

Técnicamente **DOOM 64** está también a la altura de las circunstancias. Se mueve con la velocidad adecuada y con bastante suavidad, sin ralentizaciones ni parpadeos. Si algo habría que criticarle es que nuestro personaje se engancha con bastante facilidad con las paredes y esquinas de los escenarios, pero con la práctica y el cuidado necesario es un asunto superable. Más que un error de programación se trata de un exceso de celo por parte de los programadores.

En lo que se refiere a jugabilidad, lo realmente importante, **DOOM 64** sigue las pautas de sus antecesores y cumple sin problemas en este apartado. Un ritmo de juego divertido y con acción casi constante, gran cantidad de fases con unas proporciones enormes, una dificultad graduable (pero casi siempre exigente en las fases más avanzadas) y una sabia mezcla de enemigos rocosos con asequibles nos tendrán entretenidos durante bastante tiempo. El control analógico se adapta muy bien al juego y le propociona un tacto suave y preciso. Relacionado con este aspecto, encontraréis un error importante, y es que si aceptamos los controles como están dispuestos al comenzar la partida, la esquiva a la izquierda es totalmente inoperante a no ser que la madre naturaleza nos haya dotado de una tercera mano o de un dedo extra en el dorso. No tiene mayor importancia

MAPAS



Una de las grandes novedades de DOOM 64 son sus mapas. Además de una opción con texturas, tienen más información que en otras versiones. Lo mejor de todo es que nos indican donde están situados los enemigos.





Las casi eternas obras en casa-Escorial de De Lúcar siguen más o menos como hace tres meses. Mucho operario pero sin resultados.





Hemos puesto una cámara oculta en las gafas de Mayerick. Este es el recibimiento que sus familiares le dispensan tras una noche de juerga.



Las vacaciones de Dreamer en Transilvania han sido de miedo. Los hostales que frecuentaba estaban llenos de amigables lugareños.

PORCENTAJES



PASSWORDS



porque es sólo cuestión de adaptarlos a nuestro gusto.

Resumiendo, **DOOM 64** es un buen juego pero no lo que esperábamos. Hace meses vimos la versión americana y nos quedamos con cierto regustillo amargo pero nos dijeron que la versión de aquí mejoraría. Han pasado los meses y todo sigue igual y sin que se haya solucionado el tema de los personajes siluetеados. Por esta y otras razones y, sobre todo, viendo la oferta que tiene y tendrá en breve ***Nintendo 64*** de este género, no creemos que **DOOM 64** merezca sobrepasar la barrera de los noventa, que por cierto no es poco.

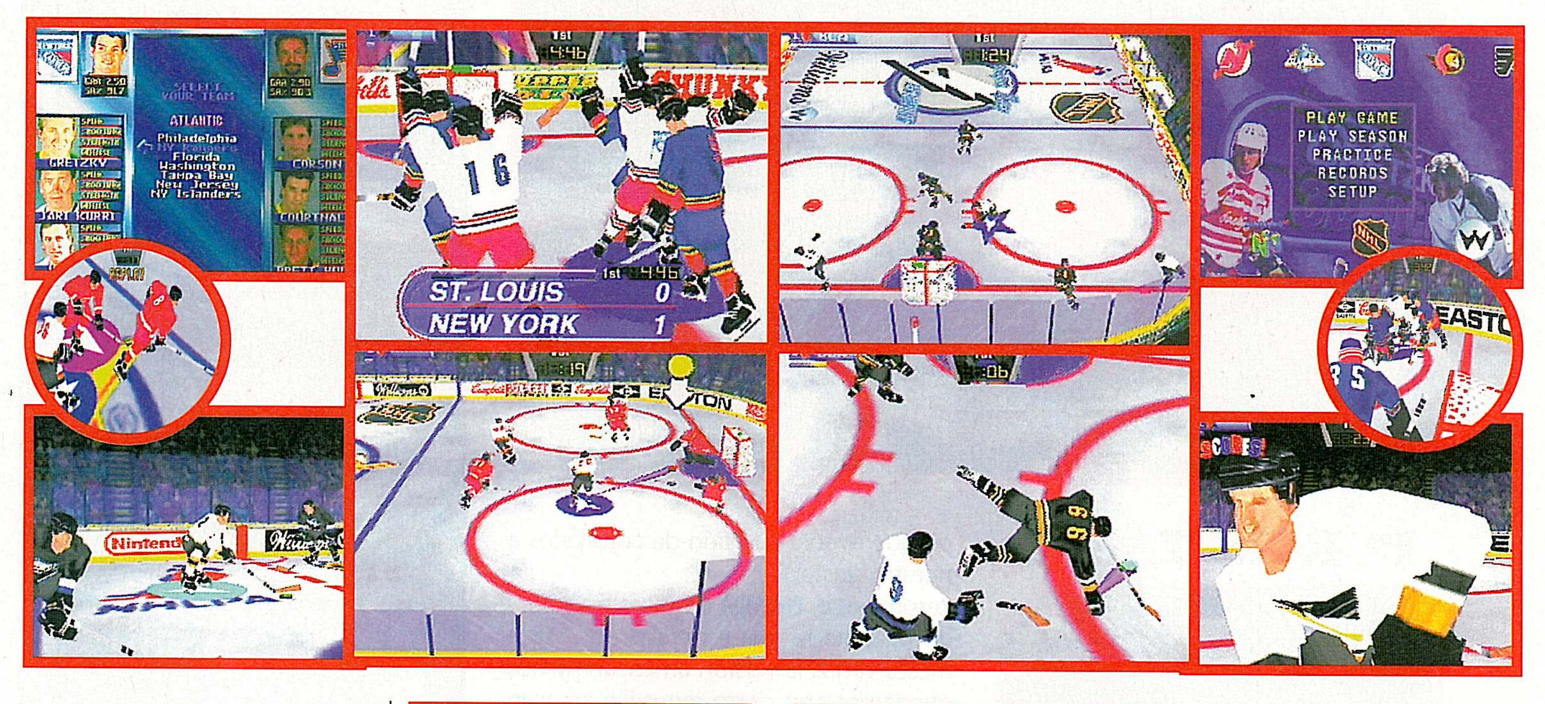
DE LUCAR



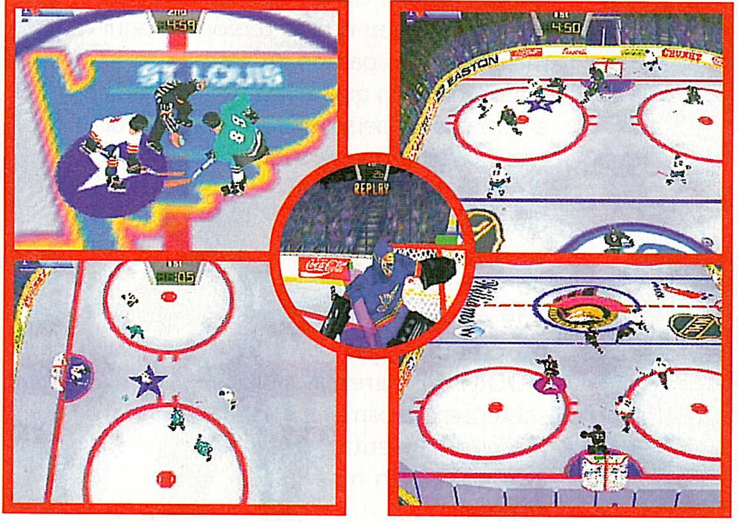
The NHLPA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

A GOLPE DE PA

El hockey sobre hielo hace su debut en los 64 bits de Nintendo con un cartucho en el que predomina la concepción arcade. Rapidez, todo tipo de golpes y muchos goles, son las armas del juego creado por Williams con la carta de presentación de una de las estrellas de la NHL.



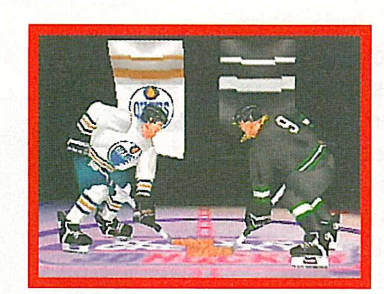
Hace ya unos meses desde que en A PIE DE PISTA os anunciamos la aparición de **WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY**. En aquellos momentos era el primer simulador deportivo que aparecía en **Nintendo 64**. El tiempo ha ido pasando desde la mencionada noticia y, el retraso en el lanzamiento en **España**, ha hecho que el fútbol sustituyera al hockey sobre hielo como primera disciplina de-



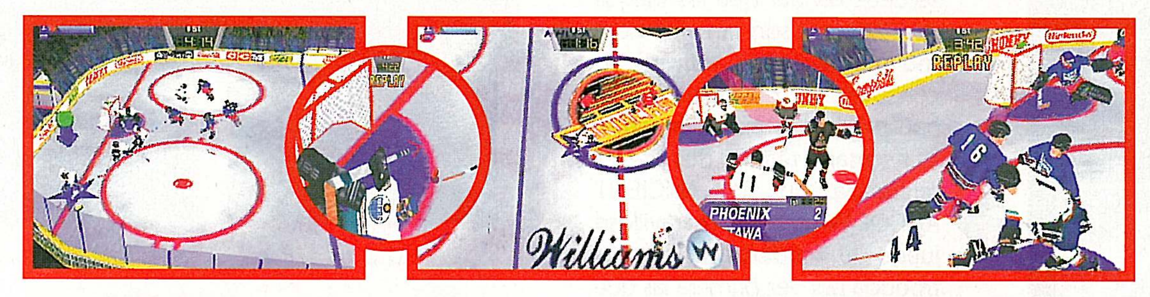
portiva en llegar a nuestro mercado. Los creadores del nuevo cartucho son **Williams**, una compañía que está apostando fuerte por el mundo del hielo con otros lanzamientos como 2 ON 2 OPEN ICE para ***PlayStation***. El juego se basa en su gran jugabilidad, ofreciendo todo tipo de lanzamientos y acciones, incluyendo luchas a puñetazo limpio al estilo de las ofrecidas en las primeras versiones de la saga de **NHL** para ***Mega Drive***. A diferencia de otros programas de su género,



TIN







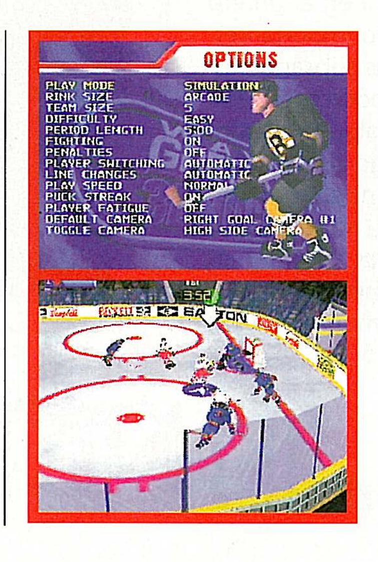


Las diferencias entre los jugadores se arreglan mediante animosas y poco educativas peleas a puñetazo limpio.





permite abultados marcadores, especialmente en la modalidad arcade. En el mencionado modo de juego es posible utilizar equipos de tres, cuatro o cinco jugadores y establecer periodos comprendidos entre minuto y medio y tres minutos. Para aquellos que prefieran una concepción más tradicional, pueden disfrutar con el modo simulación. La jugabilidad está acompañada, en el apartado visual, por unos magníficos gráficos en 3D, especialmente espectaculares en las repeticiones.



Sin embargo las siete cámaras incluidas durante los partidos ofrecen perspectivas bastante lejanas, lo que impide apreciar el juego en toda su dimensión. También hay que destacar la presencia de equipos y jugadores reales, y especialmente la aparición estelar de **Wayne Gretzky**, que aunque a muchos os suene a bailarín ruso, es una de las estrellas de la **NHL** que ya dio nombre a un juego de ***Mega Drive*** de **Time Warner**.

CHIP & CE



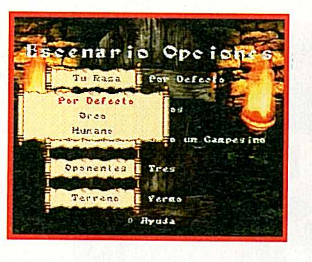
WarCraft II

ES UN CLASICO Y, COMO TAL, NO PODIA DEJAR PASAR LA OCASION DE DARSE UNA VUELTA POR LAS CONSOLAS DE 32 BITS. EL RESULTADO DE LA CONVERSION ES MUY SATISFACTORIO, AUNQUE SE HAN DEJADO CIERTAS COSILLAS EN EL TINTERO...



Es, sin duda, el más clásico de los juegos de estrategia que existen actualmente, aunque para conseguirlo ha debido beber de varias fuentes que, desde hace ya algún tiempo, marcaron las pautas del género. No se debe olvidar que los juegos de estrategia son tan viejos como la vida misma, aunque en consolas, por desgracia, no se han prodigado excesivamente. Es necesario realizar dos breves referencias: una, THE ANCIENT ART OF WAR, aquel maravilloso juego de **Broderbund** que introducía por vez primera las que podriamos llamar «batallas visuales»; y dos, DUNE II, que como ya se encargó de recordarme **Nemesis**, desarrollaba aún más el concepto de juego de estrategia hasta ponerlo al alcance de cualquier usuario.





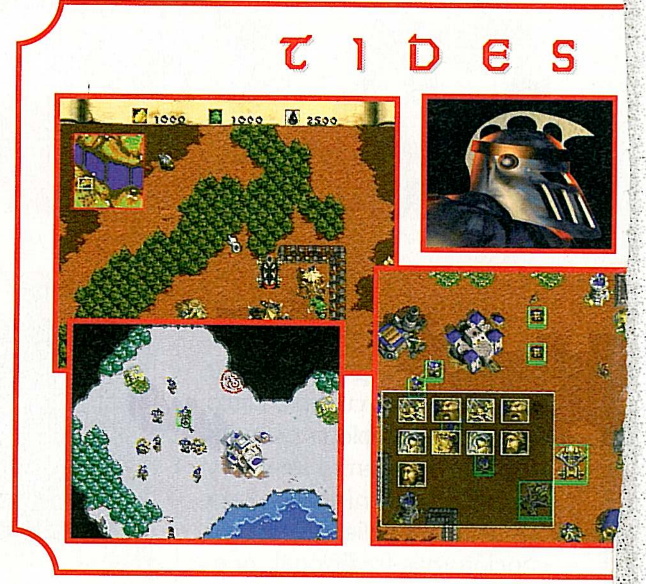








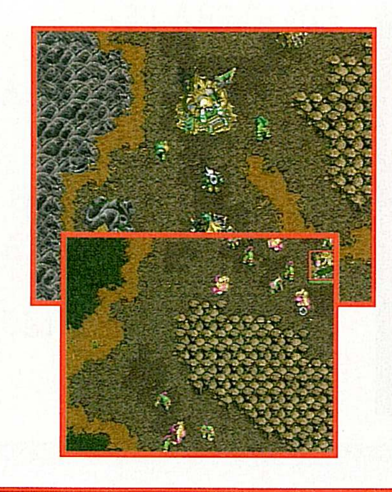
La evolución, como ya se ha dicho, desemboca en un clásico como este **WARCRAFT II**, que desde hace algún tiempo es uno de los juegos estrella de los ***compatibles PC***. Por desgracia, en esta adaptación para consola se han dejado en el tintero cosas demasiado importantes, algunas de ellas subsanables. Por ejemplo, soporte para ratón en ***PlayStation***, algo imprescindible en un juego como **WARCRAFT II** y que, no se sabe bien por qué motivo, no se proporciona. Otra de las carencias radica en la imposibilidad de jugar en red (por motivos obvios)

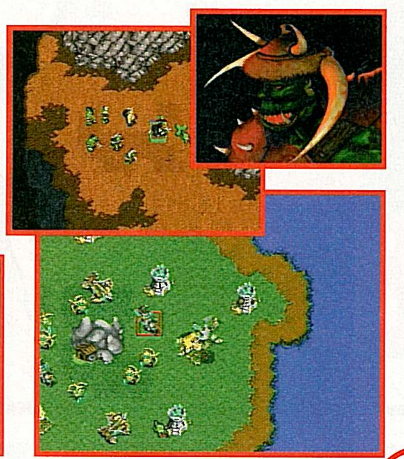






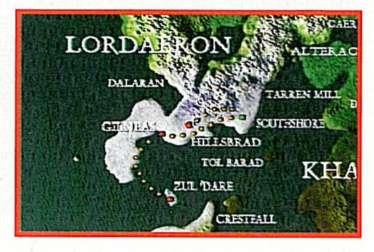

THE DARK PORTAL



lo que le resta uno de los mayores alicientes que este juego poseía. Por lo menos se podía haber utilizado el cable de comunicaciones en el caso de la *PlayStation*. Por todo lo demás, **WARCRAFT II** es un auténtico juegazo que respeta todos los detalles que le han hecho famoso. Los fallos comentados, imaginamos, los irá subsanando en posteriores versiones, que a buen seguro habrá.

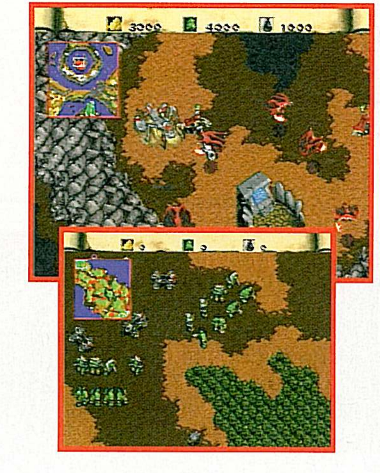
J. C. MAYERICK

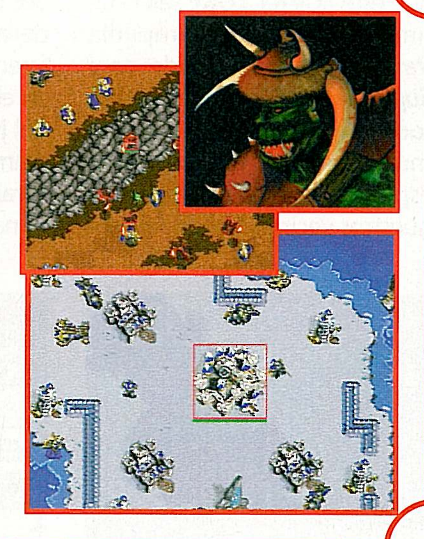







OF DARKNESS



RTE DE LA GUERRA



ELECTRONIC ARTS	
BLIZZARD	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	VARIABLES
FASES	52
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89
Excelentes, aunque al estar en baja resolución pierde parte del detalle que el juego poseía en las versiones originales.

MUSICA 87
Mucha marcha militar y colosales músicas para las intros del juego. Durante el juego no hay nada como el silencio.



SONIDO FX 88
Todas las voces están traducidas al castellano. Un notable para los demás efectos, tan buenos como salvajes.



JUGABILIDAD 92
Se le podrán buscar defectos a este juego, pero la jugabilidad no es uno de ellos. Lástima lo de jugar en red...

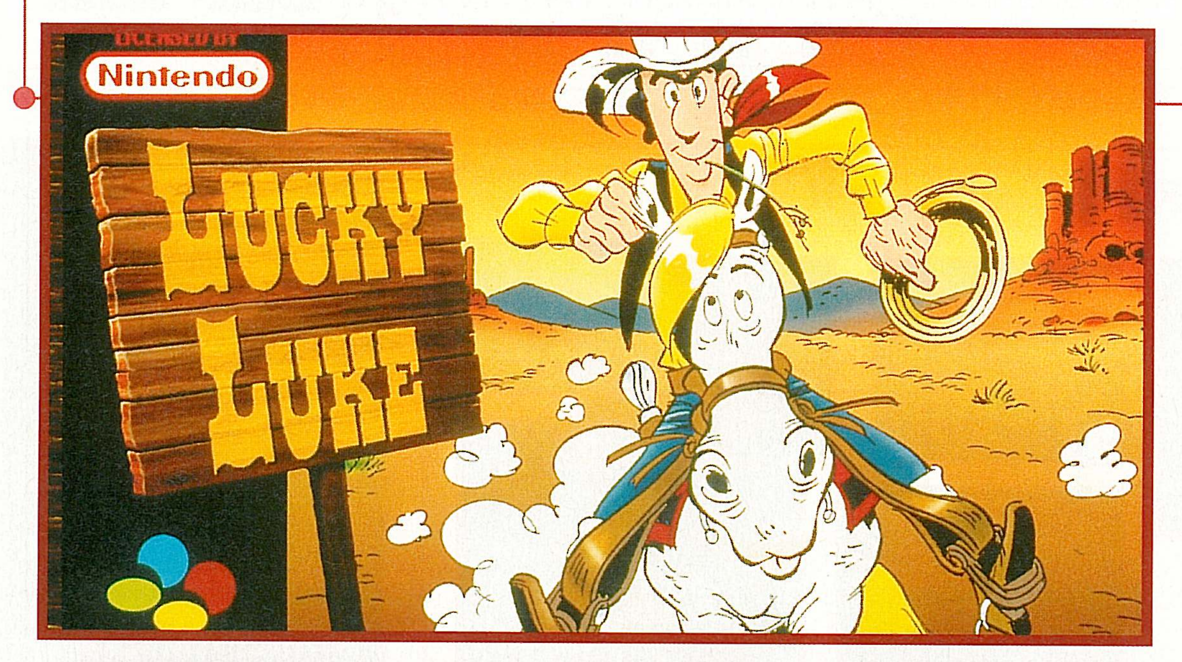


89 GLOBAL
WARCRAFT II es, y seguirá siendo, el rey de los juegos de estrategia (para los no puristas del género). Cuenta con muchas posibilidades y además deja de lado la sobriedad que los juegos de estrategia puros desprenden. Es dinámico y, para colmo, cuenta con textos y voces en castellano. Es hora de que conozcas WARCRAFT II.

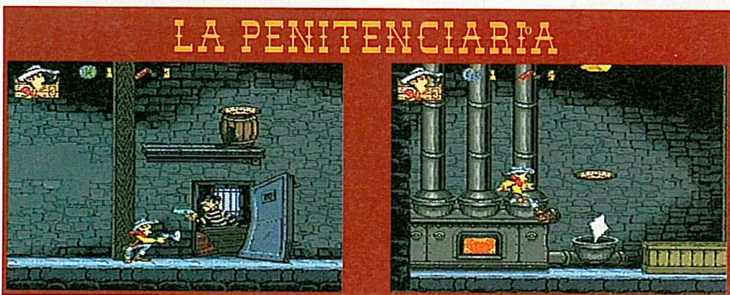
+ WARCRAFT II es todo jugabilidad y además está excelentemente programado.
− Un modo link habría estado bien. Lástima lo de la ausencia del ratón en PlayStation.



EL ULTIMO COWBOY

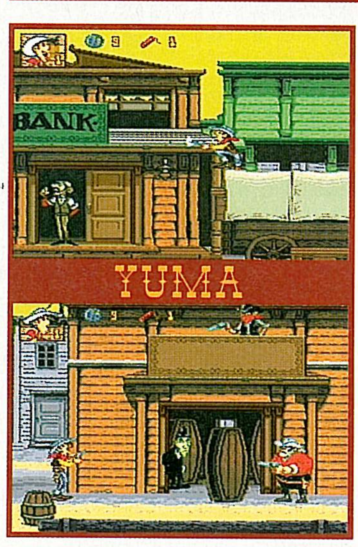


ERA EL QUE FALTABA E INFOGRAMES, COMO ERA DE ESPERAR, NO HA DESAPROVECHADO LA OCASION DE HACERLE MUCHO MAS FAMOSO DE LO QUE YA ES. LASTIMA QUE ESTE LUCKY LUKE SEA EL ULTIMO DE SU ESPECIE...



LA PENITENCIARIA

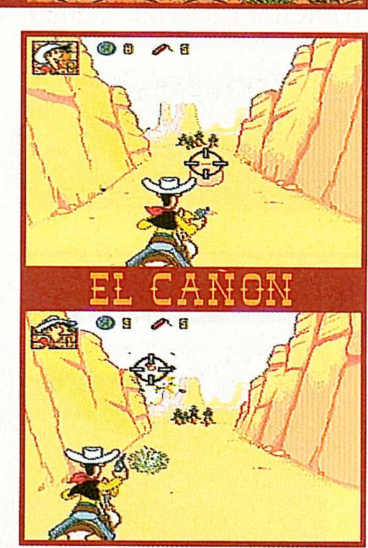
EL FERROCARRIL 1



YUMA

Parece que **Infogrames** ha sacado todo el jugo que los 16 *bits* de **Nintendo** guardaban, o por lo menos eso se deduce de la circunstancia de que este **LUCKY LUKE** sea el último juego que la compañía francesa ha programado para *Super Nintendo*. Y la despedida, todo hay que decirlo, ha sido mucho más satisfactoria de lo esperado, aunque parece que nuestros vecinos han comprendido demasiado tarde el significado de la palabra jugabilidad. Las trece fases según ellos (doce según nosotros) son todo un prodigio de colorido y, en general, calidad gráfica, algo a lo que ya nos tienen acostumbrados con anteriores adaptaciones de la compañía francesa. La diferencia en esta ocasión radica en el gradual nivel de dificultad del juego, que por fin sus programadores han conseguido calibrar correctamente. Así, no será nada complicado completar





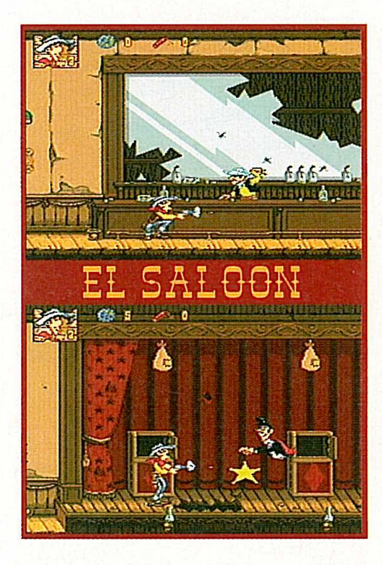
EL CAÑON

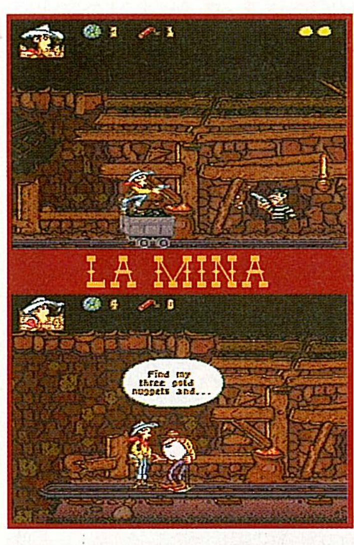


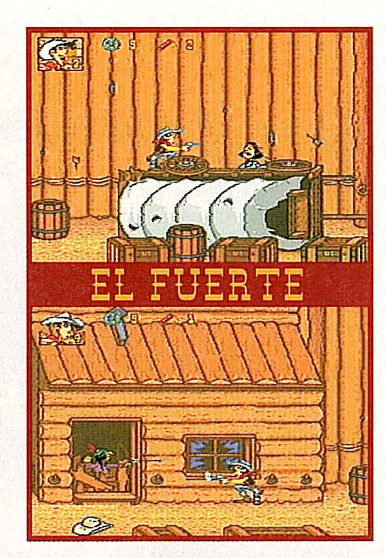
EL FERROCARRIL 2



EL CAMPAMENTO INDIO



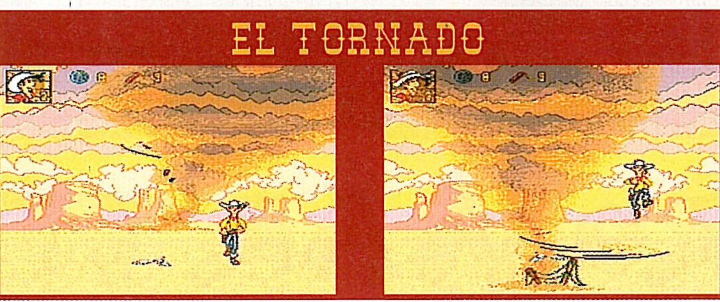




las distintas fases con un poco de práctica y, si es necesario, seleccionar niveles de dificultad mayores para adaptarlos a nuestra destreza. Este es sin duda el punto más fuerte de **LUCKY LUKE**, aunque tampoco hay que despreciar la inclusión de fases relativamente diferentes como las de el cañón o el tornado, similares, por ejemplo, a la del alud de TINTIN 2.

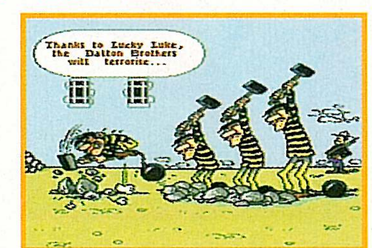
Con el lanzamiento de este **LUCKY LUKE** se cierra una fructífera etapa (por lo menos para **Infogrames**) en la que los usuarios de ***Super Nintendo*** han sido los grandes protagonistas. Y es que, mientras el resto de compañías se habían olvidado de ellos, **Infogrames** seguía creando buenos juegos.

J. C. MAYERICK



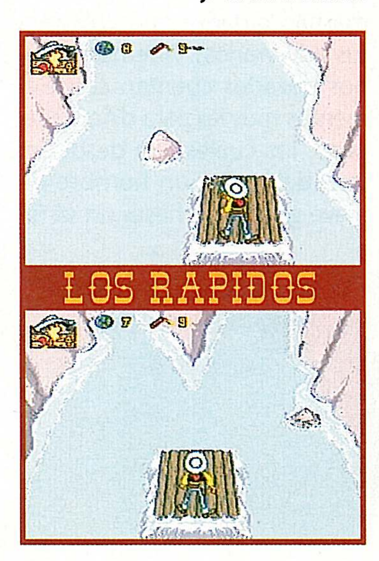
FINAL

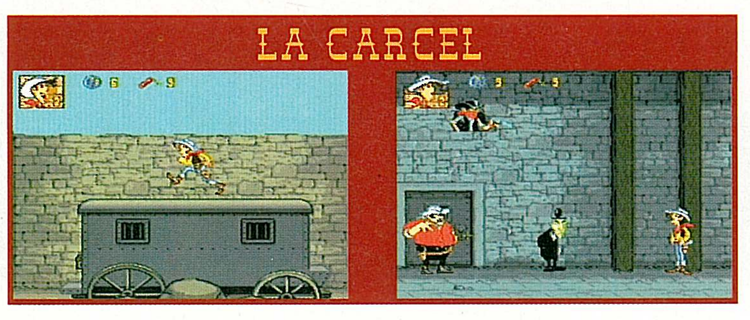






UN FINAL FELIZ PARA UN JUEGO QUE MARCA EL PUNTO Y FINAL DE LA ANDADURA DE INFOGRAMES POR LOS 16 BITS DE NINTENDO. EL PROXIMO ESCALON TIENE UN NOMBRE: 32 BITS.







INFOGRAMES	
INFOGRAMES	
MEGAS	12
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	13
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 86
La calidad gráfica siempre ha estado presente en los juegos de Infogrames, y éste no es ninguna excepción.

MUSICA 80
Buenas adaptaciones para un juego que ha sabido respetar al máximo la personalidad de un tipejo como Lucky Luke.

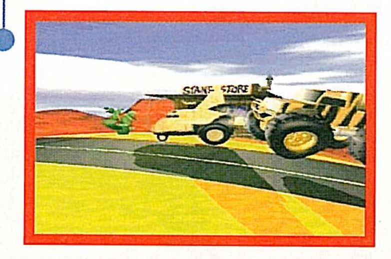
SONIDO FX 81
Infogrames nunca ha destacado por hacer especial hincapié en los efectos de sonido, aunque tampoco por olvidarlos.

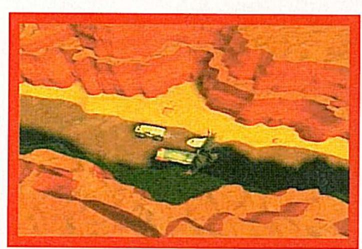
JUGABILIDAD 85
La experiencia es un grado, y aunque sea tarde, Infogrames ha aprendido de sus errores. Más vale tarde que nunca.

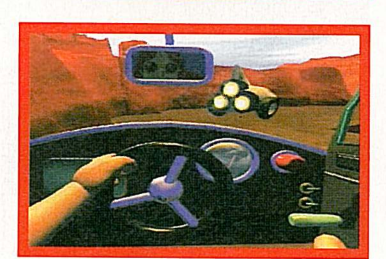
GLOBAL 84
La despedida oficial de Infogrames del mundo de los 16 bits ha terminado con mejor pie del esperado. Las trece fases de LUCKY LUKE están plagadas de buenos gráficos e ingeniosos puzzles por resolver. Eso sí, nunca dejaremos de repetir que esta serie de cartuchos han pecado de mantener una excesiva linealidad.

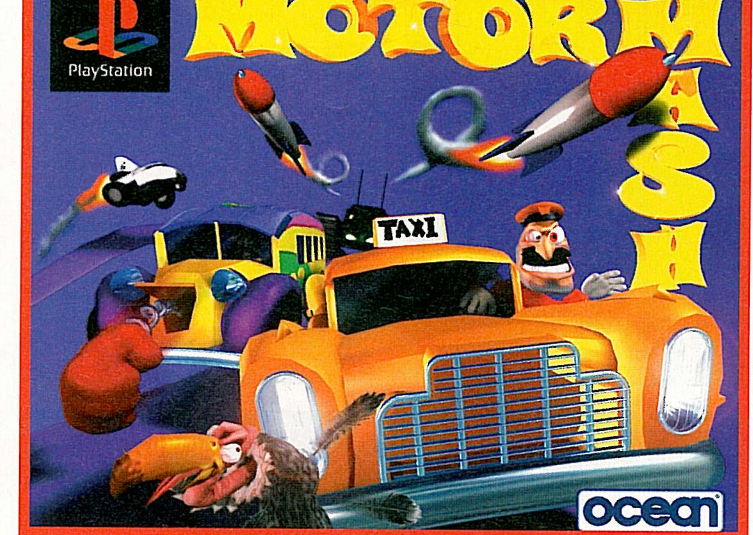
+ Gráficamente es muy agradable, y la jugabilidad es mayor que en otras ocasiones.
− Que Infogrames de la espalda a los 16 bits como el resto de las compañías.

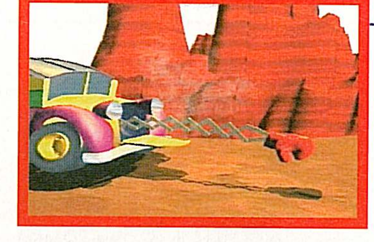
HAY JUEGOS QUE CREAN ESCUELA Y SON TOMADOS COMO MODELOS PARA POSTERIORES PROGRAMAS QUE INTENTAN EMULAR E INCLUSO MEJORAR AL ORIGINAL. MOTOR MASH SE ENCUADRA EN LA ESCUELA DE MICROMACHINES Y, AUNQUE NO LLEGUE A SUPERAR A LA SAGA, CONTIENE LOS INGREDIENTE NECESARIOS PARA DIVERTIR AL PERSONAL.

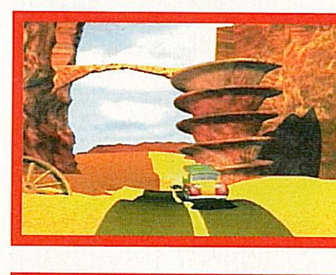


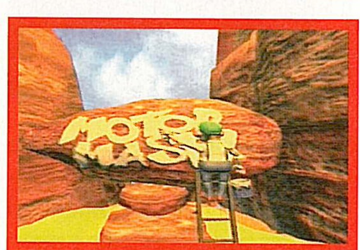












MICROMARTILLOS

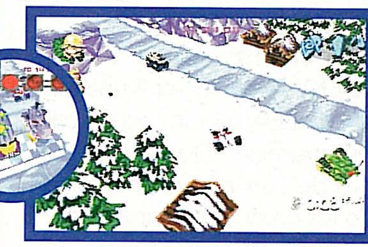
WILD WEST



ARTIC







Los componentes de **Eutechnyx**, el grupo responsable de **MOTOR MASH**, se han preocupado de crear un apartado gráfico consistente y con estilo propio. Escenarios y vehículos están integrados perfectamente como si de una película de dibujos animados se tratara. En ciertos aspectos nos recuerda a SUPERSONIC RACERS, el primer juego de este tipo para *PlayStation*. Sin embargo, en **MOTOR MASH** hay unas cuantas novedades. En todos los circuitos encontrarás *items* que pueden proporcionarte turbos, super turbos (que arrollan al contrario) y armas (como misiles, ametralladoras, minas e incluso un martillo gigante que aplasta a tus adversarios). Además, algunos trazados cuentan con elementos móviles para dificultar el paso, los cuales van desde un tren del oeste, un hombre de nieve gigante o hasta un dino-



ATLANTIS



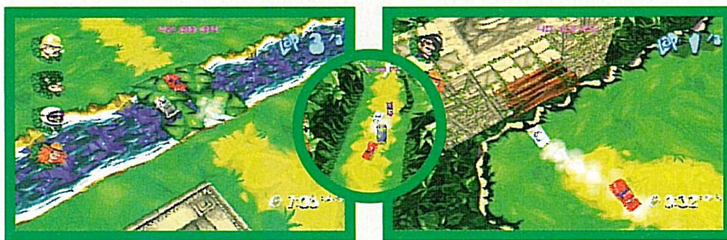
NIGHTMARE





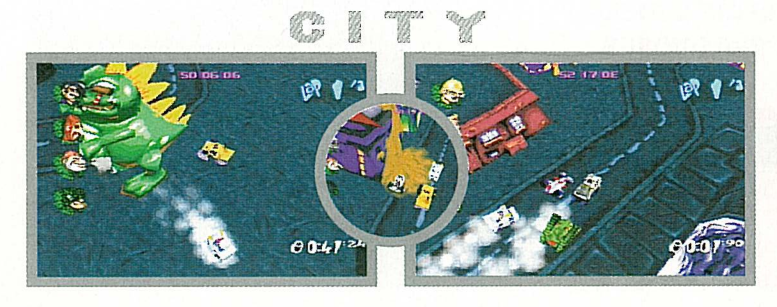






saurio que deambula insomne por la ciudad. **MOTOR MASH** puede ser calificado como un juego divertido, pero tampoco hemos encontrado alicientes novedosos respecto a otros títulos de este mismo género. A pesar de los cambios de nivel en la fase acuática, donde será preciso subir y bajar el vehículo para no tropezar con los obstáculos, seguimos estando ante un clon de la saga MICROMACHINES y, por supuesto, no ha logrado superar el carisma y la calidad que éste atesora sobre todo en el apartado de la jugabilidad, donde la creación de **Codemasters** es imbatible. **Eutechnyx** también ha desarrollado TOTAL DRIVIN' para los 32 *bits* de **Sony**, un simulador de conducción más prometedor que **MOTOR MASH**.

R. DREAMER











Los juegos en los que se pilota un helicóptero capaz de realizar mil y una misiones es uno de los recursos más utilizados en el mundo de los videojuegos. La consola de **Sony** ha tenido dos recientes pruebas de ello con SOVIET STRIKE y BLACK DOWN. **Elite**, últimamente más centrada en la programación para *PC*, busca un hueco en este género con **STRIKEPOINT**. Para ello se repite el clásico esquema de juego que consiste en destruir enemigos y recoger personas u objetos según unos objetivos establecidos. La única novedad es la inclusión de un modo de dos jugadores, a pantalla partida verticalmente, en el que se puede colaborar o competir con otro helicóptero. La relativa falta de originalidad no es nada si se compara con el aspecto gráfico del compacto. En este sentido los escenarios son discretos, los movimientos, en 3D, resultan muy bruscos, y la creación de escenarios más lenta de lo habitual. Lo más destacado son los vídeos que sirven de fondo a las *intros* y la posibilidad de seguir las misiones desde cualquier ángulo. En resumen, muy por debajo de su competencia.

CHIP & CE

VUELO BAJO MINIMOS



LOS ARCADES DE HELICÓPTEROS VUELVEN A PLAYSTATION CON UN COMPACTO CON MÁS SOMBRAS QUE LUCES. LOS DISCRETOS GRÁFICOS Y LA LIMITADA JUGABILIDAD NO SOPORTAN LAS COMPARACIONES CON OTROS TÍTULOS DEL MISMO GÉNERO FRANCAMENTE SUPERIORES.







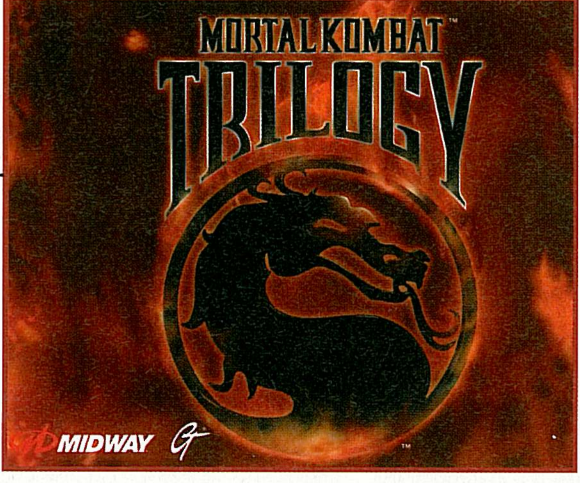




Cuando **Midway** anunció la aparición de **MKT** para *Nintendo 64*, todos los incondicionales aficionados a la saga del *fatality* se frotaron las manos. Al poco tiempo fue programada la versión ***PlayStation***, cuya calidad, que sobrepasaba todas las expectativas, se pensaba que sería mucho mas baja que la de su homónima para *N64*. La esperada conversión por fin aparece en la tiendas españolas, y la verdad es que es bastante peor que el **MK TRILOGY** de *PSX*, tanto que parece que estemos jugando a la versión de ***SNES***. En gráficos, apartado que se esperaba más mejorado, no tiene nada nuevo, algo realmente lamentable teniendo en cuenta la capacidad de la consola de **Nintendo** (no han hecho uso ni del *anti-aliasing)*. La música y los efectos sonoros son lo peor de todo, ya que incluso los de cualquier juego mediocre de ***SNES*** son mejores. Como novedad añadida a la saga, ya aparecida en ***PSX***, se encuentran los bestiales *brutalities*, y con respecto a la versión de la consola de **Sony** tenemos un nuevo modo *3 on 3 kombat*, *fatalities* para Motaro y Shao Khan, inéditos *Kombat Kodes*, un nuevo escenario y algún que otro *friendship* original. Si sois unos verdaderos incondicionales de la saga, **MKT** para ***Nintendo 64*** os resultará realmente divertido a pesar de sus notables carencias, puesto que su jugabilidad es tan buena como en todos los MK. Felices *fatalities*.

DOC

Midway vuelve a adentrarse en el tenebroso «Outworld» para traer hasta



nosotros la versión definitiva de la exitosa saga Mortal Kombat, MK TRILOGY.









FATALITIES

Que sería de Mortal Kombat si no pudiéramos ejecutar fatalities. A los clásicos se le unen otros nuevos y los bestiales Brutalities.



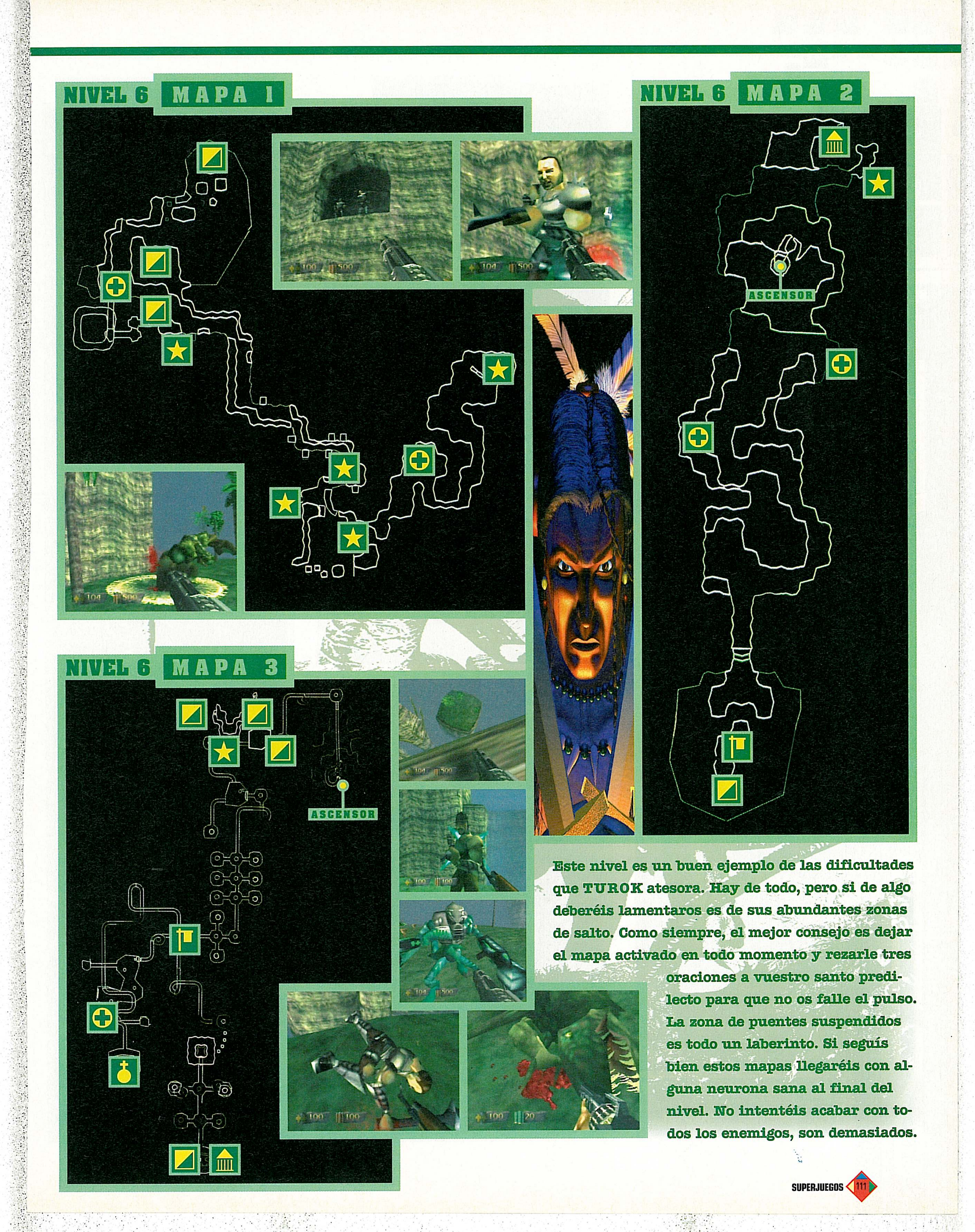
¡ES LA FATALIDAD!



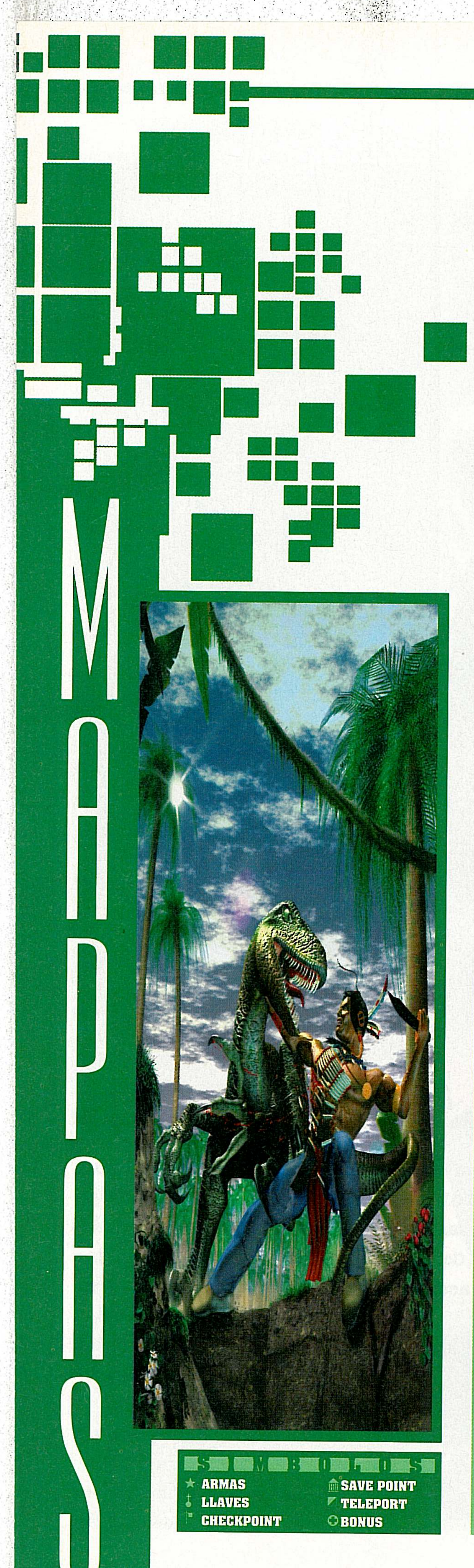


NIVELES 6 Y 7

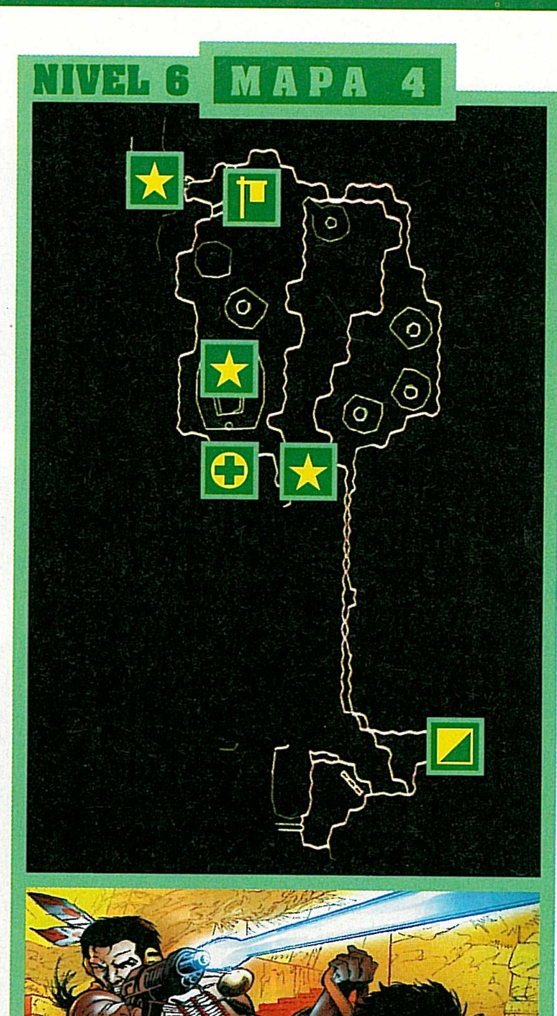
Ya queda menos. Dentro de un mes TUROK y sus mapas serán sólo un recuerdo para este atormentado redactor al que nadie manda, ya no digo un jamón, ni siquiera un triste juego para aliviar las tórridas tardes de verano capitalinas.



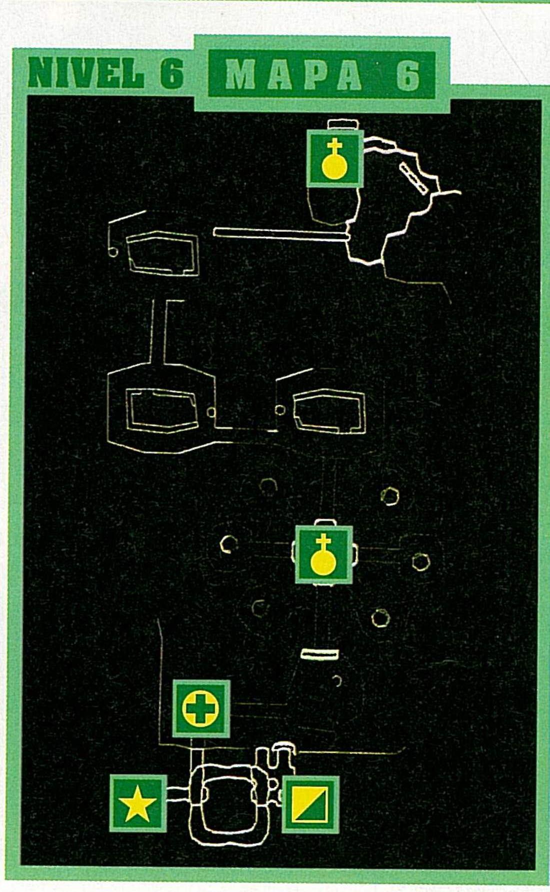
Este nivel es un buen ejemplo de las dificultades que TUROK atesora. Hay de todo, pero si de algo deberéis lamentaros es de sus abundantes zonas de salto. Como siempre, el mejor consejo es dejar el mapa activado en todo momento y rezarle tres oraciones a vuestro santo predilecto para que no os falle el pulso. La zona de puentes suspendidos es todo un laberinto. Si seguís bien estos mapas llegaréis con alguna neurona sana al final del nivel. No intentéis acabar con todos los enemigos, son demasiados.



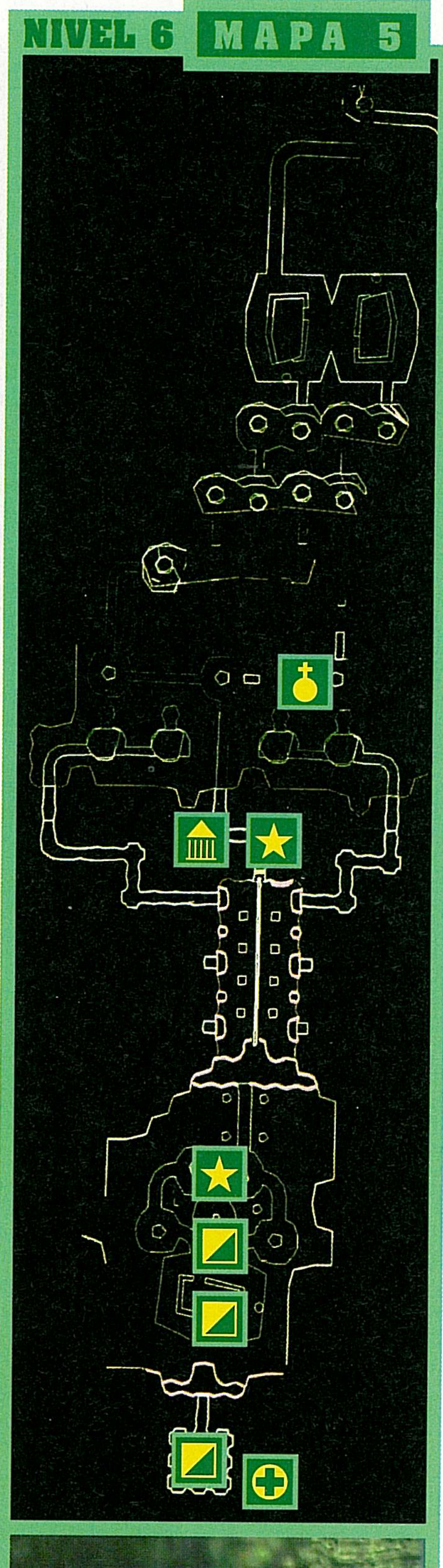
NIVEL 6 MAPA 4



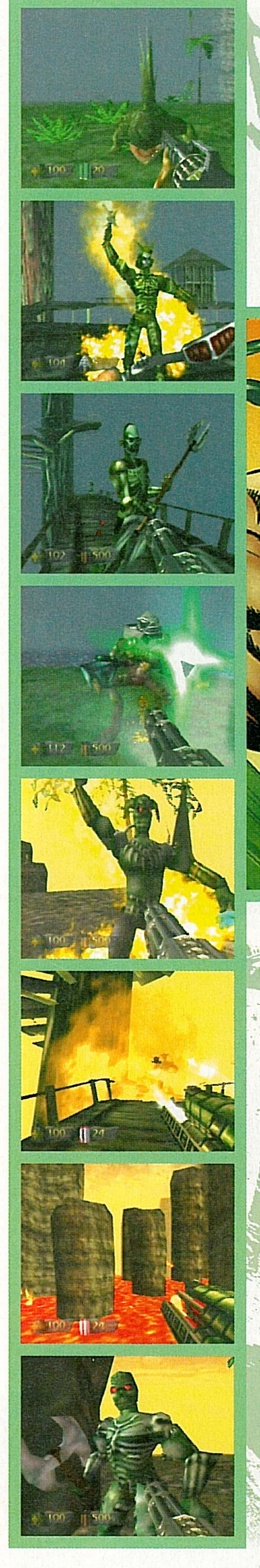
NIVEL 6 MAPA 6



NIVEL 6 MAPA 5



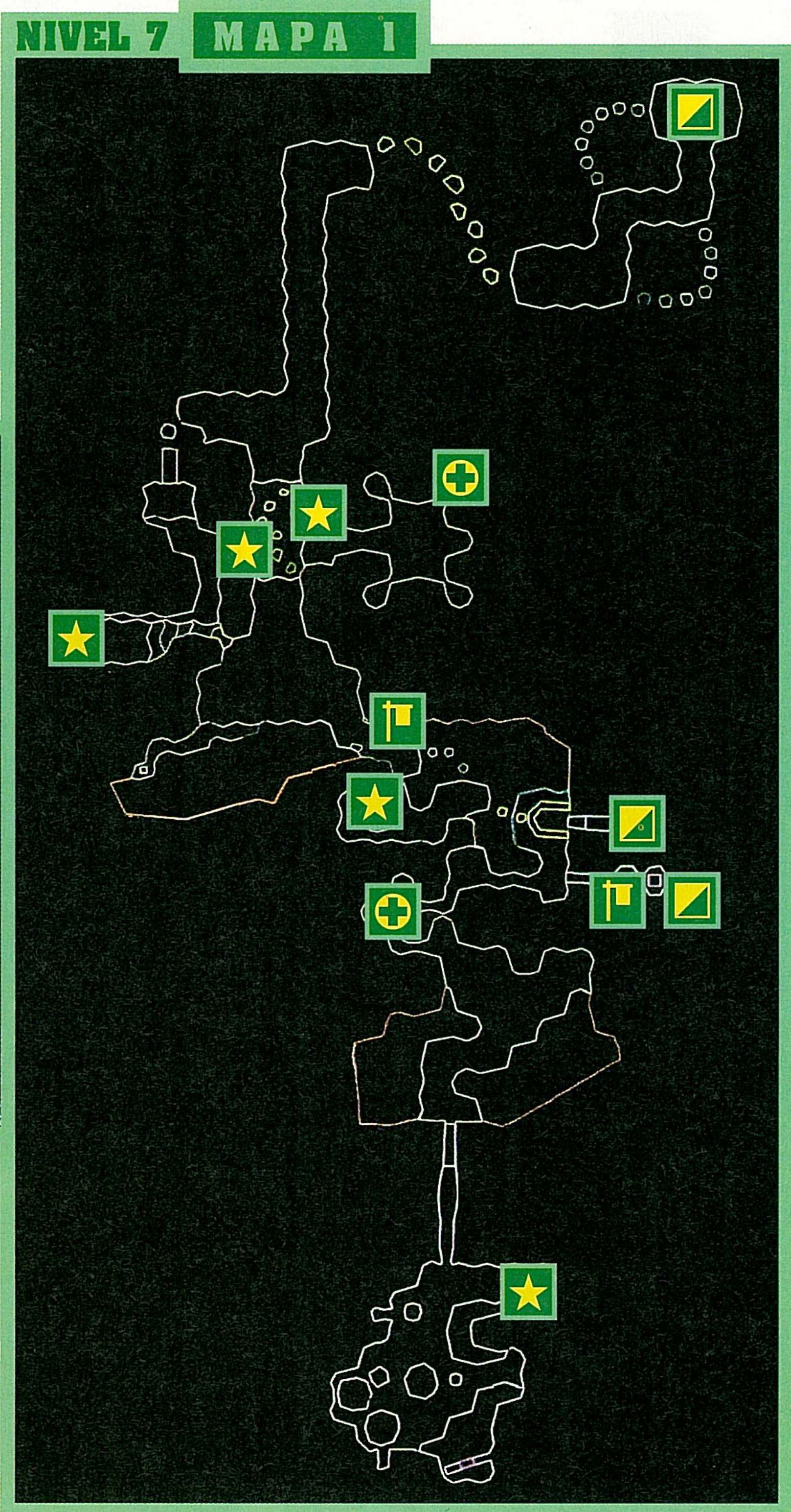


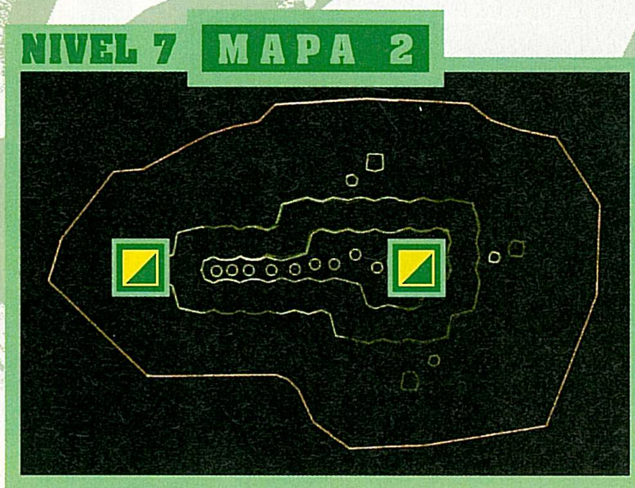












Para ser una Tierra Perdida la verdad es que hay más gente que en Benidorm en Agosto. Además de reptiles armados, este nivel cuenta con una fecunda representación de los seres más raros de otros planetas. Las zonas de lava con saltos tienen su aquél, y requieren de grandes dosis de cálculo y precisión en el control. Los robot son más aparatosos que problemáticos. Utilizad las granadas o los misiles. Les encantan.



MAPAS
NIVEL 7 MAPA 3
NIVEL 7 MAPA 4
SIMBOLOS
ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT
SAVE POINT
TELEPORT
BONUS

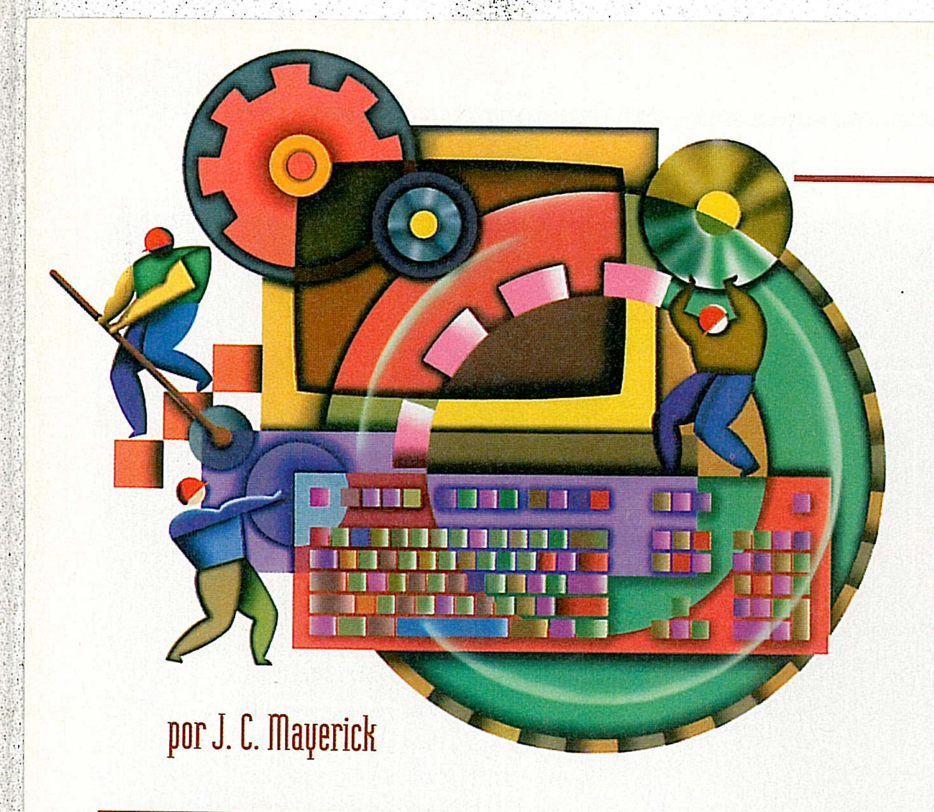


NIVEL 7 MAPA 5

NIVEL 7 MAPA 6

Aunque parezca un acto de cobardía, en muchos casos correr sin detenerse para eliminar los enemigos es una excelente opción. Esto es especialmente válido con los pequeñajos verdes que al final son un ejército.

CONTROL DEL PAD



por J. C. Mayerick

El mes pasado dejamos la explicación del Listado Tutol.c en su parte más importante, allí donde comenzaba el bucle principal y el uso de las Tablas de Ordenación. Os mostramos, además, los ficheros Pad.h y Pad.c, donde se definen los métodos y valores para el control del pad de PlayStation.

Las cuatro instrucciones siguientes a la llamada a *PadInit* definen la longitud y el origen de las dos tablas de ordenación creadas (0 y 1). La longitud de la tabla se define como una potencia de 2 y puede variar entre 1 y 14. En este caso *OT_LENGTH* se define como 14, siendo la longitud de la tabla de 2^{14}=16384 posiciones. *for(;;)* define el comienzo de un bucle incondicional que se ejecutará infinitamente hasta la aparición de una instrucción *break*. A continuación se lee el estado del *control pad* y se chequea el valor recibido. Si el *bit* 8 está a uno quiere decir que el botón *Select* está siendo pulsado, y por tanto se pone fin a la ejecución del bucle con una instruccion break. Si la condición es falsa, se busca el *buffer* activo en ese momento (0 ó 1), y con dicho valor se selecciona el área de memoria que albergará las primitivas generadas por determinadas instrucciones y que, posteriormente, la *GPU* utilizará para generar la salida por pantalla. Ya sólo queda borrar (inicializar) la tabla de ordenación del *buffer* activo y esperar a que termine de ser presentado en pantalla el otro *buffer*. Antes de volcar el contenido del *buffer* activo es necesario esperar a que se produza una interrupción de sincronismo vertical, para evitar así la aparición de molestas líneas o parpadeos indeseables. *GsSortClear* introduce un comando de borrado de pantalla en la tabla de ordenación, con varios argumentos que indican el color *RGB* a utilizar y la dirección de la tabla del *buffer* activo. *GsDrawOt* ejecuta las primitivas almacenadas en la tabla (en este caso sólo Borrar). Efectivamente, tanto lío con las tablas de ordenación y sólo nos ha servido en este ejemplo para borrar la pantalla. Las dos siguientes instrucciones imprimen la frase «Hello World» mientras que las dos últimas detienen toda actividad gráfica, terminando la ejecución devolviendo el valor 1 de que todo ha ido bien.

```
/******************
 *     Pad.h      *
 *                *
 *  Copyright (C) *
 *  SCE 1996      *
 *****************/

void PadInit (void);
u_long PadRead (void);

#define PADLup      (1<<12)
#define PADLdown    (1<<14)
#define PADLleft    (1<<15)
#define PADLright   (1<<13)
#define PADRup      (1<< 4)
#define PADRdown    (1<< 6)
#define PADRleft    (1<< 7)
#define PADRright   (1<< 5)
#define PADi        (1<< 9)
#define PADj        (1<<10)
#define PADk        (1<< 8)
#define PADl        (1<< 3)
#define PADm        (1<< 1)
#define PADn        (1<< 2)
#define PADo        (1<< 0)
#define PADh        (1<<11)
#define PADL1       PADn
#define PADL2       PADo
#define PADR1       PADl
#define PADR2       PADm
#define PADstart    PADh
#define PADselect   PADk
```



```
/******************
 *     Pad.c      *
 *                *
 *  Copyright (C) *
 *  SCE 1996      *
 *****************/

#include <libps.h>
#include "pad.h"

volatile u_char *bb0, *bb1;

void PadInit (void)
{
        GetPadBuf(&bb0, &bb1);
}

u_long PadRead(void)
{
        return(~(*(bb0+3) | *(bb0+2) << 8
        | *(bb1+3) << 16 | *(bb1+2) <<
        24));
}
```









C: TIPOS DE OPERADORES

Continuamos con la explicaciones de los operadores, centrándonos en esta ocasión en los lógicos y de asignación. Los operadores lógicos, como su propio nombre indica, permiten realizar operaciones lógicas con variables, constantes, etc. Debemos diferenciar entre dos grupos distintos: condicionales y de manejo de *bits*. Los primeros entran en juego en la toma de decisiones, bien a través de sentencias *if*, bien a través de bucles *for*, *while*, etc. Así, *A && B* devuelve un valor distinto de cero (verdadero) sólo cuando A y B son verdaderos. *A || B* devuelve verdadero cuando uno u otro son verdaderos (o los dos). Mientras *!B* devuelve falso si B es verdadero o lo contrario si B es falso. Los cuatro operadores lógicos restantes realizan operaciones «Booleanas» (algebra de **Bool**) a nivel de *bit*. *A & B* es un Y lógico que devuelve 1 sólo cuando A = 1 y B = 1. *A | B* (O lógico) devuelve 1 cuando A ó B son iguales a 1. El O exclusivo, en cambio, sólo devuelve 1 cuando A y B son distintos (A = 0 y B = 1 ó A =1 y B = 0). << *y* >>, por último, realiza desplazamientos a nivel de *bit*, rellenando los espacios sobrantes con ceros. Estos dos últimos operadores resultan especialmente interesantes a la hora de realizar multiplicaciones o divisiones por 2 ó por potencias de 2. Dos ejemplos: 16 << 2 es igual que 16 * 4; mientras que 16 >> 4 es equivalente a 16 / 16. Si observáis un poco, comprobaréis que 2^2 es igual a 4, mientras que 2^4 es igual a 16. Utilizar este método puede ahorrar tiempo de ejecución, ya que existen varios *nmotécnicos* en ensamblador para este tipo de operaciones.

```
void main(void)
{  int a = 16945;
   char b = 20;
   a &= (int) b; }

Suponiendo que int tenga una
longitud de 16 bits:
16945d = 0100001000110001b
   20d = 0000000000010100b
El resultado sería:
   16d = 0000000000010000b
```

OPERADORES LOGICOS		
DENOMINACION	**OPERADOR**	**EJEMPLOS**
Y lógico (condicional)	&&	año==1997 && mes==8
O lógico (condicional)	||	año==1996 || mes==8
Negación lógica (cond.)	!	!(año==1987)
Y lógico (manejo de bits)	&	0010 & 0110 = 0010b
O lógico (manejo de bits)	|	1001 | 0011 = 1011b
O exclusivo (m. de bits)	^	1011 ^ 0111 = 1100b
Desplazamiento izquierda	<<	01101011 << 2 = 10101100b
Desplazamiento derecha	>>	01101011 >> 2 = 00011010b

OPERADORES DE ASIGNACION		
DENOMINACION	**OPERADOR**	**EJEMPLOS**
Asignación	x = y	Asigna el valor de y a x
Incremento en una unidad	x++	Incrementa x en una unidad
Decremento en una unidad	x--	Decrementa x en una unidad
Incremento	x += y	Suma a x el valor de y
Decremento	x -= y	Resta a x el valor de y
Multiplicación	x *= y	Multplica el valor de x por y
División	x /= y	Divide el valor de x entre y
Resto de división	x %= y	x igual a resto de x entre y
Desplazamiento izquierda	x <<= 2	Desplaza a x dos bits a Izq.
Desplazamiento derecha	x >>= 2	Desplaza a x dos bits a Der.
Y lógico (manejo de bits)	x &= 0x2f	x igual a x & 0x2f
O lógico (manejo de bits)	x |= 4	x igual a x | 4
O exclusivo (m. de bits)	x ^= y	x igual a x ^ y

Los operadores de asignación, en cambio, no merecen demasiadas explicaciones. Si echáis un vistazo a la tabla de operadores, comprobaréis que todos ellos los hemos estudiado ya, bien en este mes, bien en el anterior. Sólo hay algo que los diferencia, y es que en esta ocasión los estamos utilizando para asignar valores concretos a una variable. Así, el operador de asignación principal, el signo igual, puede variar su comportamiento dependiendo del prefijo que se le incorpore. Un ejemplo: *x* += y asigna a x el valor obtenido tras la suma de x e y. Este ejemplo sirve para el resto de operadores, aunque nuevamente resulta imprescindible realizar un par de diferenciaciones. Por un lado están los operadores de incremento y decremento, que como ya se explicó en el pasado número, incrementan en una unidad el valor de la variable. Por otro, y al igual que ocurre con los lógicos, están los operadores de manejo de *bits*. Con estos hay que tener sumo cuidado, ya que en *A & B*, A debe ser del mismo tipo que B (*char*, *int*, etc.). En caso de que no sea así, se puede recurrir a los *typecast*, que permiten «redondear» una variable o constante a un determinado tipo de dato, extendiendo el signo de éste (el último *bit*). En el ejemplo se comprueba como realizar este tipo de operaciones y el resultado obtenido.
No os calentamos más la cabeza. Estudiad y, a ser posible, practicar.

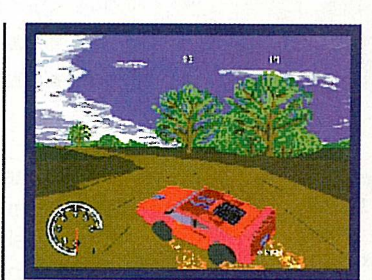
AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

LAS CURVAS SON PELIGROSAS A 200 KM POR HORA

RALLY WORLD es un arcade de conducción programado por **Geosync Media** y que nos permitirá disfrutar de lo lindo conduciendo por los más complicados caminos que van desde simples carreteras hasta enfangados y resbaladizos terrenos. En este juego podremos



manejar un Jeep 4X4, un coche de rally o una espectacular moto, cada uno con sus caracteristicas propias en cuanto a conducción y manejabilidad se refiere. Este juego necesitará de un procesador 68030 como mínimo, debido a la gran complejidad de todos sus gráficos y entornos, realizados por completo en *Texture Mapping*, lo que requiere una gran velocidad de proceso.

MATRIX ASSAULT

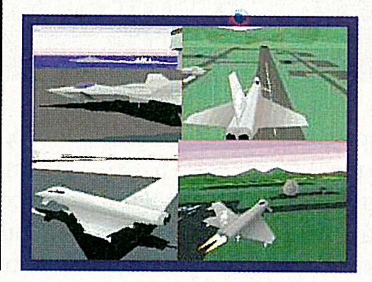


HAY UNA GUERRA EN TU ORDENADOR

Los que disfrutaron con la película de Disney TRON, seguro que reconocerán algunos de los gráficos que aparecen en la pantalla de arriba. Esa es principalmente la idea de Geosync Media al realizar MATRIX ASSAULT, un trepidante arcade en el que recorreremos las entrañas de nuestro ordenador a bordo de un tanque de software y enfrentándonos a los terribles virus y programas asesinos. Una gran aventura informática.

TFX: PERMISO DE DESPEGUE CONCEDIDO

Por fin, y tras muchos meses de interminable espera, podremos disfrutar de la legendaria continuación de F29 RETALIATOR porque el mes de Octubre la revista **CU Amiga**, en su edición de CD-Rom, regalará íntegro este simulador de **Ocean**. Podremos elegir dos aviones distintos y cuatro modos de vuelo incluyendo uno *arcade* para los que quieren acción.



TOP REFLECTIONS

Juego	Género • Modelo	Nota
SHADOW OF THE BEAST	ARCADE • A500	94
BEAST 3	AVENTURA • A500	93
AWESOME	SHOOT'EM-UP • A500	92
BRIAN THE LION	PLATAFORMAS • A500,A1200	90
BALLISTIX	DEPORTIVO • A500	88

NOVEDADES

90

DAMAGE

Uno de los juegos más violentos de todos los tiempos pero tambien de los más divertidos. ¿Puede llegar una persona a devastar por completo una cuidad? Aquí sí.

79

GEENIE

Similar al mítico FROGGER, este arcade es tan sencillo como entretenido. Nuestro único objetivo es saltar de plataforma en plataforma y coger los globos amarillos.

UTILIDAD DEL MES

AMINES

J.A. Gómez está que no para, casi cada mes lanza un emulador nuevo. Aqui teneis el de NES, un programa que promete mucho. ¡Por favor Juan Antonio, haznos uno de Spectrum 128k!.

Compañías nuevas, juegos que tras un largo letargo por fin aparecen, aventuras gráficas y una review de una de las mejores aventuras hasta la fecha. Todo esto y mucho más en la mejor sección de Amiga que hay en España. Recordad que podéis consultar vuestras dudas por E-Mail.



STRATEGO, UN DESAFIO PARA TU INTELIGENCIA

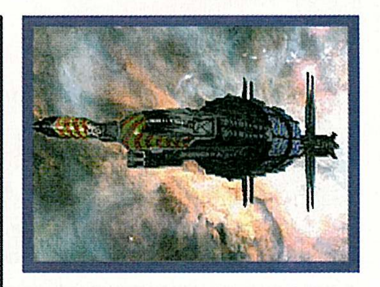
Deimos Design prepara el debut en *Amiga* de uno de los juegos de tablero más jugados de todos los tiempos, con algunas interesantes mejoras. STRATEGO utiliza las auténticas reglas del juego, no se ha añadido ni restado nada en cuanto a su desarrollo. Permite jugar con otra persona en el



mismo ordenador o a traves de **Internet**. Precisamente los que conecten con otro amigo podran, además de jugar contra él, mandarle mensajes. Contrariamente a lo que viene siendo habitual en los últimos juegos, este sí será compatible con todos los modelos de *Amiga*, e incluso permitirá el uso de tarjetas gráficas y ocupará muy poca memoria.

DONDE NINGUN HOMBRE HA LLEGADO JAMAS

Con el nombre de EXPLORER 2260, **Digital Anarchy Software** nos pone a los mandos de una nave de exploración dispuesta a llegar a los confines del espacio conocido. En este simulador espacial podremos, ademas de manejar la nave, negociar y conversar con los nativos de cada unos de los



planetas que visitemos. Con el juego se incluirá una enciclopedia llamada **COLLINS ENCYCLOPEDIA GALACTICA**, con informacion detallada de todos los planetas y sus habitantes. Lo esperamos ansiosos.

GILBERT GOODMATE

LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR

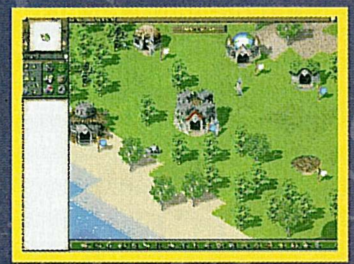


GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA es la aventura que la debutante Prelusion nos tiene casi preparada. Según sus autores está inpirada en MONKEY ISLAND, lo cual salta a la vista si os fijáis en las pantallas. La calidad y el colorido de los gráficos queda fuera de toda duda, y el sentido del humor se utiliza en todos y cada uno de los diálogos. Los requisitos para poder jugar son muy pocos y bastante asequibles, tan sólo hace falta un Amiga con un mega de Ram y Disco Duro, unas exigencias habituales para la mayoria de usuarios.



FOUNDATION

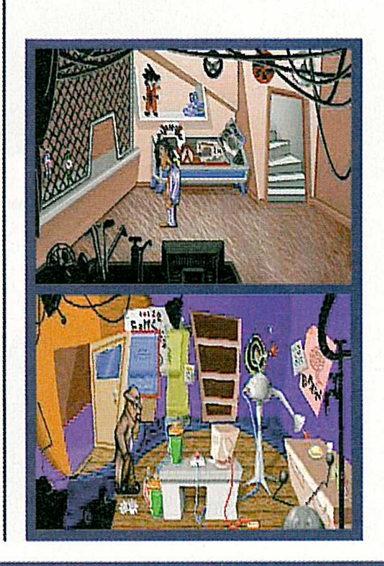
MAS INFORMACION DEL BOMBAZO DEL AÑO



No es la primera vez que en esta sección os hablamos de este juego, pero las mejoras que se han incluido bien valen la pena. Ahora el juego permite la elección de gráficos en alta resolución y su aspecto se ha mejorado bastante. La mala noticia es que de momento parece que necesitará una tarjeta gráfica para funcionar. Aparecerá en Diciembre.

UN AUTENTICO DESMADRE DE AVENTURA

Si quieres disfrutar de una descontrolada aventura con mucho sentido del humor, sólo tienes que esperar a SIXTH SENSE INVESTIGATIONS que distribuirá **Epic Software**. En ella recorreremos 32 escenarios esparcidos por 3 mundos con mucho colorido y nos encontraremos con los personajes más extraños y excéntricos. Para jugar con esta producción sólo es necesario un *A1200* con unidad de *CD-Rom*.



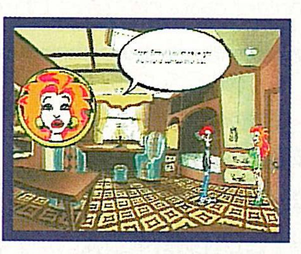
AMIGMANIA

AMIGA REVIEW

LITTLE RED ADVENTURE








AGA

WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	CD
RAM	2 Mb
INSTALABLE	SI

93	GRAFICOS
89	SONIDO
88	MUSICA
92	JUGABILIDAD

GLOBAL **93**

Prácticamente desde FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN no teníamos oportunidad de disfrutar de una aventura tan divertida, entretenida y bien realizada. Todo un clásico de este género





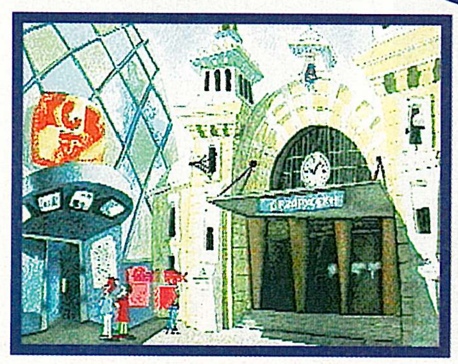






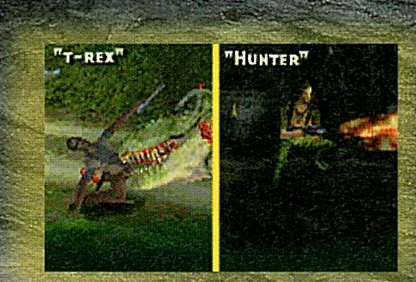


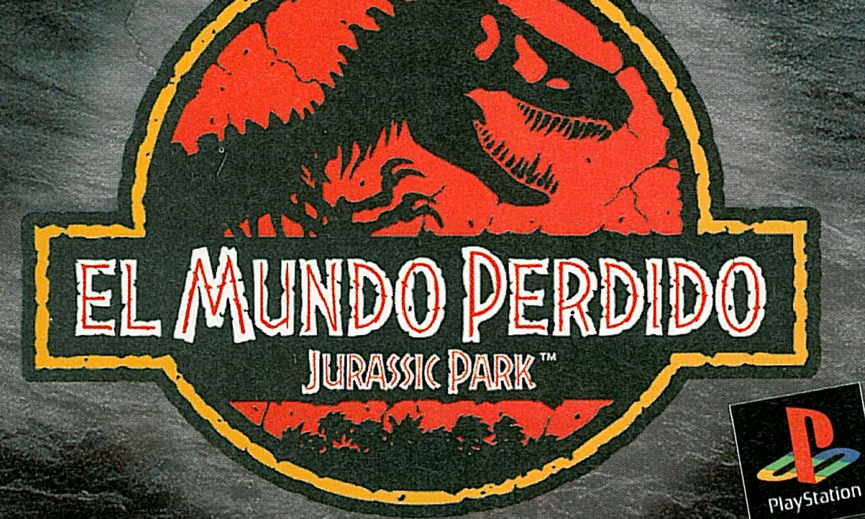

El tiempo pasa, la época en que las aventuras gráficas ocupaban decenas de discos es historia y, gracias a Dios, los desarrolladores de Amiga por fin confían plenamente en el CD-Rom. Gracias a estas nuevas tendencias hoy podemos disfrutar de joyas como este **LITTLE RED ADVENTURE**, que fue originalmente lanzado por Core para PC y que sus programadores han vendido la versión de Amiga a Power Computing para su distribucion. El juego transcurre en una hipotética Rusia inundada por el capitalismo, pero al estilo ruso. Al principio de este juego controlaremos a un curiosón periodista americano que sospecha un complot militar para acabar con el capitalismo. La aventura está dividida en cuatro partes diferenciadas en las que controlaremos a personajes distintos a cual más peculiar y divertido. Los gráficos están realizados en alta resolución con todo lujo de detalles.



Cómpralo antes de que se extinga en tu CENTRO MAIL







PlayStation

y a un precio jurásico

7.490

Cazar o ser cazado en la salvaje isla gobernada por los dinosaurios: *El Mundo Perdido*.
Lucha, persige, acecha en un entorno en 3D en el que la selección natural es la ley imperante.
Cinco personajes diferentes, incluyendo el temido T-Rex, 40 niveles de adictiva jugabilidad. Interactua con más de 20 dinosaurios detalladamente modelados de la película.
25 entornos 3D únicos con lugares ocultos que explorar.
¿Podrás sobrevivir?.

Ven a tu Centro MAIL más cercano

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter NUEVO CENTRO
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 68 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆643 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

PORTUGAL
Vila Nova Gaia. PORTO
- Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆371 13 16

PRÓXIMA APERTURA MURCIA

Para pedidos a domicilio llama al teléfono 902·17·18·19

También por Fax: *(91) 380 34 49*, o por e-mail: *pedidos@centromail.es*

LINEA

Con la piel con unos tonos más ocres, la sonrisa más acentuada, con una sensación bastante más relajada, y, por supuesto, con la tristeza compartida del ocaso del periodo estival (salvo los afortunados que inician las vacaciones en estos días), estoy dispuesto a solucionar vuestras dudas. Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Y como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Cuál es la magia de FINAL FANTASY VII? El revuelo que se ha organizado con el lanzamiento de este juego y su traducción a nuestro idioma ha servido para que muchos que conocían de lejos a esta saga, se comiencen a interesar por ella. Hablar de FF es hablar de la esencia del rol, es hablar de la saga más brillante de RPG´s que ha gozado de las mejores críticas, es hablar de lo mejor que un videojuego es capaz de ofrecer. Es difícil explicar el cruce de sensaciones que recorren el cuerpo al tomar el papel de Cloud Strife y meterse de lleno en la vorágine épica que supone adentrarse en una aventura de FF. Este juego es, de lejos, el mejor de la saga, e imprescindible aunque no estuviera traducido. Al estar en castellano, lo que es una gran opción de compra, se convierte en obligación inexcusable.

CIRCUITO CERRADO

Me llamo Sergio y soy un comprador habitual de esta pedazo de revista que es ***SUPER JUEGOS****. Voy al grano que no os quiero hacer perder el tiempo:*
1) Lo único que me gustaría preguntar es si sabías algo del programa de crear tus propios circuitos, ya que no lo han incluido en el juego V-RALLY. Ya sé que en la anterior revista dijisteis que igual lo regalaban dependiendo del número de ventas, y quiero saber cuál es vuestra opinión sobre ello.
2) ¿V-RALLY o RALLY CROSS?
Un saludo para todos.

Sergio López, Huesca



Otro saludo para ti, Sergio. 1) De momento sólo sabemos lo que te dijimos, es decir, que todo dependerá del volumen de ventas que alcance dicho juego. No hemos llegado a ver nada aún, ni siquiera pantallas. Mi opinión es obvia, cualquier cosa regalada es fantástica, y si encima puede hacer que ese gran juego alargue su vida, pues mejor que mejor. Eso sí, hasta que no lo vea, no lo creeré.
2) En la redacción triunfa por goleada V-RALLY, pero a mi el RALLY CROSS me gusta y mucho.

TOMB RAIDER 2

Me llamo Juan Francisco, tengo una ***Mega Drive*** *y una* ***Saturn*** *y algunas dudas:*
1) ¿Va a salir TOM RAIDER 2 para ***Saturn****?*
2) ¿RESIDENT EVIL para qué mes?
3) ¿RESIDENT EVIL o TOMB RAIDER 2?
4) ¿En TOMB RAIDER 2 se puede jugar en modo dos jugadores?
5) ¿Venderías tu ***Saturn*** *con 11 juegos para comprarte* ***Nintendo 64*** *o* ***PlayStation****?*
*6) ¿****Nintendo 64*** *o* ***PlayStation****?*
*7) ¿****PlayStation*** *o* ***Saturn****? ¿Por qué?*
8) ¿Cuál es más largo, RESIDENT EVIL o



TOMB RAIDER 2? ¿Y a nivel de gráficos y jugabilidad?
9) ¿Qué más juegos hay de aventura-acción para ***Saturn*** *como TOMB RAIDER?*
10) ¿Venderías tú tu ***Mega Drive*** *con todos los juegos si ya no te compras más y te los sabes todos de memoria?*
Espero que no sean difíciles las preguntas.

Juan Francisco Prados, Tenerife

A ver si te puedo ayudar. 1) Los últimos rumores apuntan a que sí va a salir, pero un año más tarde porque parece ser que así lo acordó con **Sony.**
2) Este mes tienes ya una *review* sobre el juego. Para Octubre lo tendrás en las tiendas especializadas.
3) Cambia la conjunción. RESIDENT EVIL y TOMB RAIDER 2. Ambos son impres-

cindibles y no se puede elegir, hay que tener los dos. Si sólo puedes permitirte uno de ellos, lo más justo sería un cara o cruz.
4) Me temo que no.
5) Pues no. Quizá en un futuro llegue un juego exclusivo para ***Saturn*** y la eches de menos. Además, en esos trapicheos siempre saldrá perdiendo el que vende, es decir, tú.
6) Por catálogo, ahora mismo ***PlayStation***. Pero insisto, sólo por catálogo. Pásalo bien estas vacaciones.
7) Ya dije una y mil veces que depende de vuestras preferencias de juegos. Eso sí, la mayoría habéis elegido ***PlayStation***, y supongo que será por algo.
8) TOMB RAIDER, la primera parte, ya era mucho más largo. La segunda suponemos que seguirá en esa línea. Gráficamente es mejor TOMB RAIDER debido a la brillantez de su *engine* 3D. En jugabilidad «equis» en la quiniela, aunque personalmente RESIDENT EVIL me gusta más. Esto te lo digo comparándolo con el primer TOMB RAIDER, ya que la segunda parte aún no la he examinado.
9) Pues me temo que ninguno sigue las pautas de TOMB RAIDER.
10) ¡Jamás! Aplícate la publicidad sobre el abandono de perros en verano: «ella

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ Las novedades de la infalible Capcom.

TEMPLADO:
■ **MOTAL KOMBAT TRILOGY para N64. Sólo para fanáticos.**

FRIO:
■ Que alguna revista quiera achacar su falta de recursos o habilidad a la hora de buscar información culpando a las compañías distribuidoras.

FORZA SATURN



*Tengo una **Saturn** y unas cuantas dudas: 1) Me gustan mucho los juegos de coches y estoy pensando en TOURING CAR. ¿Será como DESTRUCTION DERBY? ¿Cuántos circuitos tendrá? ¿Crees que aumentarán el número de coches?*
2) Me gustaría tener un juego de rol, ¿cuál me recomiendas en castellano?
3) ¿Para cuándo SONIC R? ¿Será tan bueno como el mundo 3D del SONIC JAM?
4) ¿Crees que TUROK merece valer 15.000 pts o el ISS64 12000? ¿Bajarán sus precios hasta unas cifras más razonables?
Un fuerte saludo y hasta otra.

Roberto Ríos, Sestao

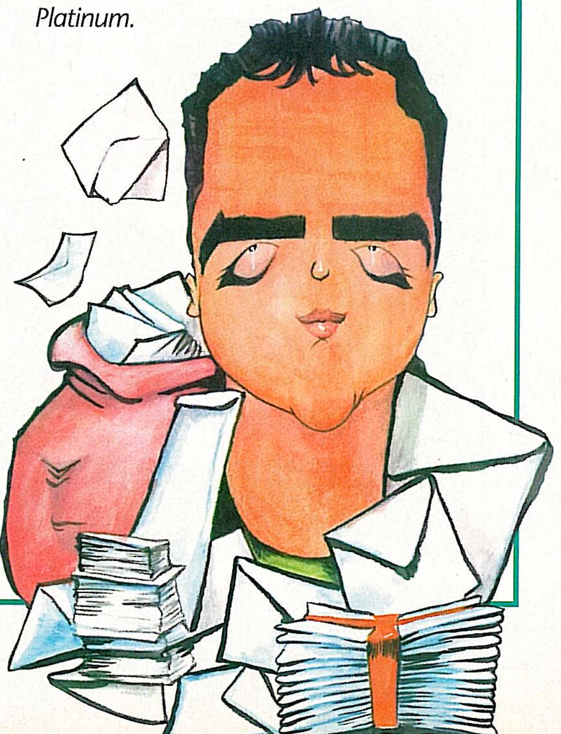
Hasta otra, Roberto. 1) No tiene nada que ver con DESTRUCTION DERBY. Sigue más bien la línea DAYTONA. No se cuántos tendrá en la versión final (sólo he visto una *beta*), pero supongo que los mismos que la recreativa. Eso seguro que sí, aunque probablemente a través de algún truco.
2) En castellano el DISCWORLD, primera y segunda parte. En inglés SHINING WISDOM y SHINING THE HOLY ARK.
3) Buena pregunta que lamentablemente no puedo contestarte todavía pues todavía no se ha visto. Esperemos que tenga un *engine* 3D bastante similar.
4) Es un juego excepcional que vale lo que cuesta. El problema del elevado precio hay que achacarlo a los altísimos *royalties* que cobra **Nintendo Japón** a las *third parties*. De todas formas, como ya os contamos, van a rebajar sus tasas, con lo que se espera que los juegos sean dos o tres mil pelas más baratos.

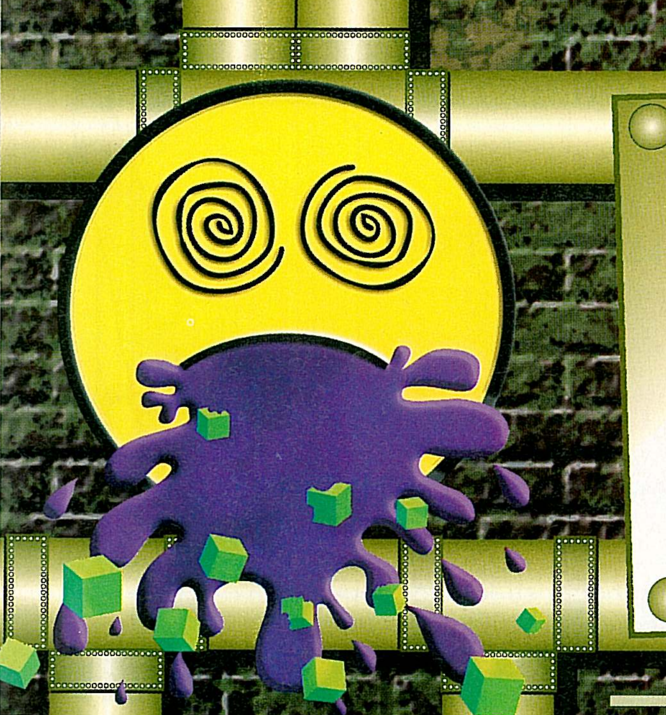
EN LA VARIEDAD...

*Hace dos meses que tengo una **PlayStation** y desearía que me respondieras a unas preguntas.*
1) ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: F1, RIDGE R. REVOLUTION, NEED FOR SPEED 2 o AYRTON SENNA KART DUEL?
2) ¿Qué juego de rol me aconsejas?
3) ¿Quiero comprarme un juego de tenis y no se si decidirme por el SMASH COURT TENNIS o el SAMPRAS EXTREME TENNIS?
4) ¿Qué opinas sobre el RAYMAN?
5) Si me comprara un juego de aviones, ¿cuál me recomendarías?
Hasta pronto y gracias por todo.

Gonzalo García, Ponferrada

Enhorabuena por la elección. 1) Excepto AYRTON SENNA, que me parece un poco limitado, todos los demás son recomendables. Por orden yo me compraría RIDGE RACER REVOLUTION, NEED FOR SPEED 2 y F1.
2) SUIKODEN.
3) El SMASH C. TENNIS de **Namco**.
4) Que lo debería disfrutar todo el mundo que tenga una 32 *bits*.
5) ACE COMBAT 2, y si no tienes muchas «perras», la primera parte en la interesantísima serie *Platinum*.





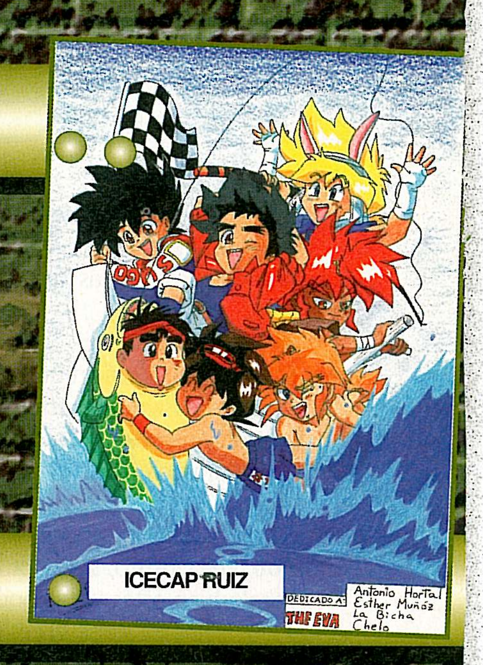
La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.

Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



CO

Después de tostarme unos días en alguna playa del litoral español, y tras haber recibido los favores de novias y hermanas de muchos de vosotros, aquí estoy dispuesto a instruiros en el arte del insulto gratuito y conseguir de ese modo sacaros de vuestras casillas. Pero que conste que os aprecio.

SUPERGOLFO



EL PAYASO DEL LAGO NESS

No sé cómo tratarte. Si soy de los que normalmente te escriben diría cosas como «eres tonto y en tu casa no te lo dicen para no preocuparte», o «el día que Dios dio los cerebros tú todavía estabas esperando a ver el órgano del que habían dotado a The Puñeteer», y si soy de los recién incorporados a tu lasciva red diría «jo tío, eres chupi-guay, te lo digo yo, te lo juro por Snoopy y por mi amiga Anita Obregón». En fin, al ajo:

1) Viendo la fauna de redactores de la revista, ¿cuál crees que es el coeficiente pseudointelectual de su director, mayor o menos que el del protagonista de DONKEY KONG CUTRE?

2) ¿Es cierto que los personajes de BUG TOO! son los compañeros de piso de ***De Lúcar****?*

3) El otro día vi vuestro parking y había pesebres para todos los animales menos para ***The Scopeto****. ¡Ya vale de maltratar al anim... pobre hombre (o lo que sea)!*

4) Ya sé que esto no lo haces gratis, pero hazlo por la patria y por las ballenas en extinción: Cortale la carrera de padre al que hace cada mes Flongoku.

Me despido con un ruego: poned en la revista las páginas de la web de ***Sega, Nintendo, Sony*** *y las portadas de ZOOFILIC SEX que acaparáis.*

M. Schumacher, Leganés

Supongo que las tres primeras frases entrecomilladas que me has puesto llevas años intentando soltarlas porque crees que tienen gracia (para gracia tu perfil plantígrado), y de esa manera quedar como un tío simpático, ocurrente y demás. En fin, daré placer a tu ego y te las pongo, para que veas lo majete y enrollao que soy. Lo malo es que la gente, cuando las lea, se dará cuenta de que tienes menos chispa que un trinaranjus. En fin al ajo y agua.

1) No sé como puedes dudar de la inagotable capacidad de ¡oh, mi jefe!, capaz de ensombrecer a cualquier lumbrera que se precie de serlo. Todo un derroche de inteligencia, elocubración y silogismo que día a día nos alumbra con la intensidad del Sol, como un faro en la niebla, como una chuleta en un examen, como un tanga veinteañero en la piscina de un asilo, como una calva en la espalda de **The Punisher**, como un pelo en el coco del **Scope**, como un abdominal en la barriga de **De Lúcar**... (lo siento tío, pero el aumento de sueldo es el aumento de sueldo).

2) No, son los compañeros de sus calzoncillos. Esos gusanillos tienen en **De Lúcar** su morada, viviendo en el sur de su ombligo gozando de la paz y tranquilidad más absoluta debido a su perenne inactividad.

3) **Scope** duerme en la calle, gracias a su brillante testa curra de farola, recogiendo los rayos lumínicos lunares y proyectándolos al Santiago Bernabéu.

4) Si le cortara eso no arreglaríamos nada. Si acaso le cortaría las manos, o lo que te hicieron a tí, se las ataría a los piés (aunque en tu caso fue por tu manía de ingerir palominos del abuelo).

No hace falta que mires la portada de esa revista, si coges el álbum familiar el resultado es más o menos el mismo, es decir, ir al baño a «echar la raba».

EL HUEVO Y EL CALVO

Qué pasa Golfo. ¿Cómo vamos? Yo espero que bien, como siempre. Sin más preámbulos, empiezo:

1) ¿Cómo está ***Asikitanga****? ¿Seguís teniendo contacto con él? Hablad de él alguna vez.*

2) De esta lista de actividades, dime cuál te gustaría hacer o haces frecuentemente: hacer una corrida para mujeres, una noche con ***Pamela****, participar en El Semáforo, darle un tiento a* ***Marlene Mourreau****, quedarte atrapado en un ascensor con* ***Sharon Stone****, invitar a cenar a* ***The Punisher****, tirarte jarrones a la cabeza, tomar una taza de te con* ***Lady Di****, bailar en un tablao con* ***Joaquín Cortés****, correr desnudo por la Castellana, conocer a los Reyes Magos, pillar una borrachera, atracar un banco, disecar cabezas, cantar en un karaoke, jugar a la comba con* ***The Scope****, programar con* ***Carlos Ulloa****, ir al Caribe con Curro, boxear contra* ***Poli Díaz****, enderezarle la nariz a* ***Nemesis*** *y dormir con* ***De Lúcar****.*

3) ¿Cuándo escribirás tus memorias? ¿Cómo se llamará la segunda parte de «Me voy a casa a por un cable»?

Aquí se acabó lo que se daba. Espero no haberte molestado y hasta otra.

Luis Calvo «Egg», León

Pues aquí andamos tratando de justificar el sueldo mensual contestando a pardillos como tú, aunque reconozco que me encanta que me hagas la pelota y que seas amable conmigo. Gracias calvete.

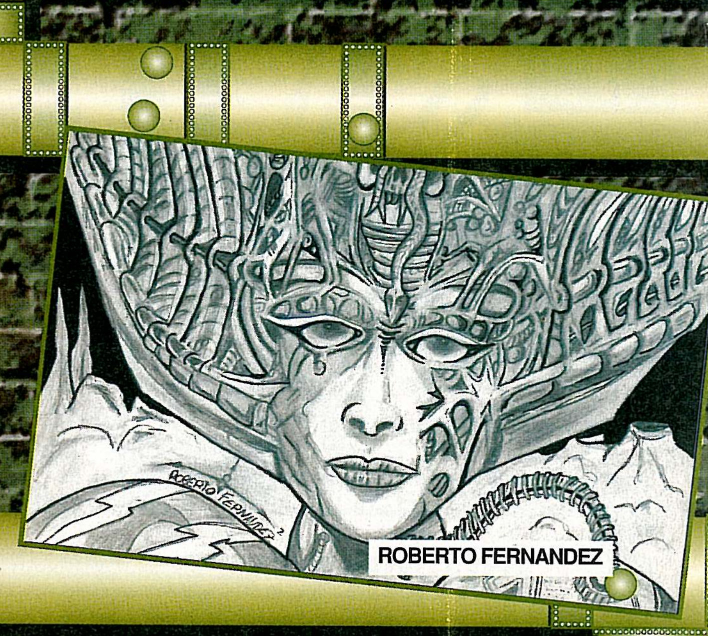
1) Lo que sé de **Asikitanga** es que este mes no ha cambiado de empleo, que sigue en **Psygnosis** y que trabaja menos que el peluquero de **The Scope**. Res-



JAVIER PAJARES



OLGA MEDINA



ROBERTO FERNANDEZ

NSULTORIO interNECIO

pecto a su vida extralaboral sigue siendo un caracol, es decir, rastrero, baboso y cornudo.
2) Vamos a ver... Lo de la corrida es algo habitual (tu madre siempre compra una buena barrera), a **Pamela** no tengo el gusto, del Semáforo ya tengo bastante con escuchar los graznidos de **Rulfo Montón**, sueño con **Marlene, Sharon Stone** me queda un poco lejos, **The Punisher** me dejaría la casa llena de pelos, los jarrones, **Lady Di** y **Joaquín Cortés** me traen al fresco, en la Castellana me aplauden, paso de los Reyes Magos, me emborracho a diario, no voy a bancos, tengo a tu padre disecado con un letrero abajo que pone «negro, zahíno, 560 kg», paso del karaoke y de la comba, sólo programo el vídeo, prefiero irme a currar al Caribe, a **Poli** le tumbo en medio asalto, la nariz de **Nemesis** no se endereza ni con dos apisonadoras a cada lado de su arpón ballenero y, por último, prefiero dormir con tu hermana (que aunque es una foca, tiene setas en el «bul» y huele mal, por lo menos no ronca y ni se quita las zurraspas).
3) Pues supongo que nunca. La segunda parte de lo del cable se llamara «Pepepótamo y su dulce de leche». Hasta otra peazo huevo.

J DE JULAY, JAMON Y JETA

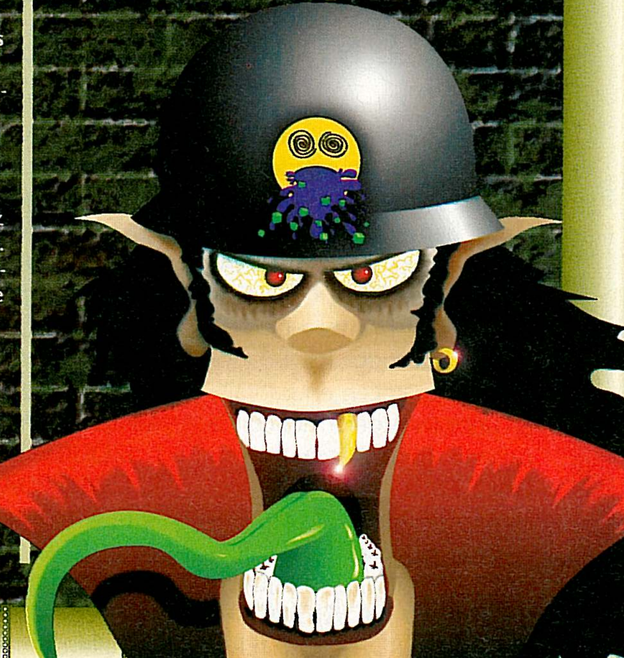
Regreso a mi costumbre epistolar esperando que por fin publiques una de mis cartas, que siempre dices que estoy a punto de conseguirlo y todos los meses tienen que salir los mam... que se acuerdan de tu santa madre.
1) ¿Llegará al mercado una versión interactiva de ***Rhona Mitra*** *(«The Real Tomb Raider») que permita penetrar plenamente en el cuerpo de la protagonista?*
2) ¿No tenía celos la novia del ***Punisher*** *al verle todo el día liado con su* ***Amiga****?*
3) ¿Es verdad que en sus años mozos el juego preferido del ***Scopevisión*** *era el rugby porque siempre era él quien se quedaba detrás para dar el saque?*
4) Ahora que ***The Punisher*** *ha dejado de usar a su* ***Amiga****, ¿se declarará ésta virtualmente lesbiana?*
5) ¿Será capaz el ***Scopetón*** *de batir a* ***Jan Ulrich*** *con su Velocipedumcoitusanalumariconius (su bici sin sillín) diseñada por* ***Pinarello****?*
6) El ***Tamagotchi*** *del* ***Scope*** *es el único en el mundo que se ha muerto por onanismo zoofílico virtual de su dueño.*

SUPER J, Cadiz

Te publico este mes, pero eso sí, te he quitado alguna pregunta porque eres demasiado explícito. En vez de alguna palabra malsonante, trata de buscar un sinónimo más sutil. En fin, allá vamos.
1) Pues lo siento **Super J**, tendrás que seguir valiéndote de tu pobre colibrí para saciar tus más humanos instintos. Por cierto, es curioso que siendo tan grande como un puño, ponga unos huevos como de gallina. ¿No deberías tomarte una pizza de bromuro para evitar tentaciones?
2) Pues no, porque jamás fueron simultáneas. Su ***Amiga*** fue su compañera de pasiones y bacanales hasta que llegó su sustituta (un cambio muy a mejor, reconozcámoslo), y desde entonces ha sido relegado al ostracismo más absoluto, cayendo en una inactividad total (como la de tu entrepierna).
3) Por lo menos él estaba detrás, tú por ejemplo, eras de los que ponías el culete en pompa, esperando que el balón de rugby hiciera ensayo. Hasta hoy sigues esperando, pero no hay forma de que vaya a palos. Creo que vas a pasarte al golf, y te clavarás una banderita con un número en la espalda. Te deseo muchos *hole in one*.
4) Me temo que después del uso que **Rulfo** le ha dado durante su intensa vida, se merece una vacaciones perpetuas y un lugar en el OCSLP (Olimpo de las Computadoras Sobadas y Llenas de Pelo).
5) Y yo que te tenía por inteligente, me estás demostrando que eres tan lamentable como la vida de un moco. Yo creo que la única persona capaz de batir a **Ulrich**, aunque éste fuera con la moto de **Crivillé**, es tu hermana, que si le pones en el manillar una caña de pescar y justo en el anzuelo un frankfurt, es capaz de batir cualquier plusmarca. Lo que hace el hambre.
6) Mejor eso que morir como el tuyo, que fue estrangulado literalmente por la presión que ejercían sobre él un par de almorranas supurosas. Por cierto, ya me contarás qué hacía ahí tu **Tamagotchi**.

GOLFOMENSAJES

J-KAR, tienes menos gracia que la tira de Flongokuh, que ya es decir. **Ramón «Paspas»**, necesitas un veterinario. **Ignacio Valencia**, el truquillo ese de que no me atrevo a publicarte no cuela. Intenta ser o más ocurrente o más patético, cualquiera de esas cosas vale para salir en la sección. **Pedro Villa**, un saludo. **Boñigo de Zumosol**, ya saludé al **Doc** de tu parte. **Antonio Jesús Guerrero**, no pasé de la segunda línea... das pena, aunque seguro que tu incapacidad mental desgrava en hacienda. **Boñigolfo**, bienvenido de nuevo a tu sección favorita. **Ubeda**, no ha estado mal, persevera. **Syndrome**, tu web es una «ful». **Exterminagolfos**, tu no exterminas ni tus ladillas. **Macho-man**, no lo has hecho mal, pero este mes he preferido cartas más patéticas. **J.I.M.P.** no te preocupes, no me meteré con tu novia, me meteré en tu novia. **Cyber-Yayo**, te agradezco que ya me envíes gambas, pero mejor consérvalas, que un mes antes de volver a meterlas te avisaré desde estas líneas. **Tortilla** y su **Pesadilla**... ¿Sois quienes yo creo que sois? **Children of the Damned**, paso de ti y de tu falta de luces. **Trunks Vicente**, meteré el amor a mis lectores en el «bul» de **Moonlight** de tu parte. **Adolfo**, ya era hora, ¿está ya bien tu madre? **Tex**, más chispa hombre. **Los Apeles**, ¿no veis que lo del Arny ya no da juego? **The Warrior**, eres un poco aburrido. **Mucusman**, tienes razón con lo de las chicas **JAPANMANIA**. Vigues **Manuel Regal**, un saludo «finalfantasyano».

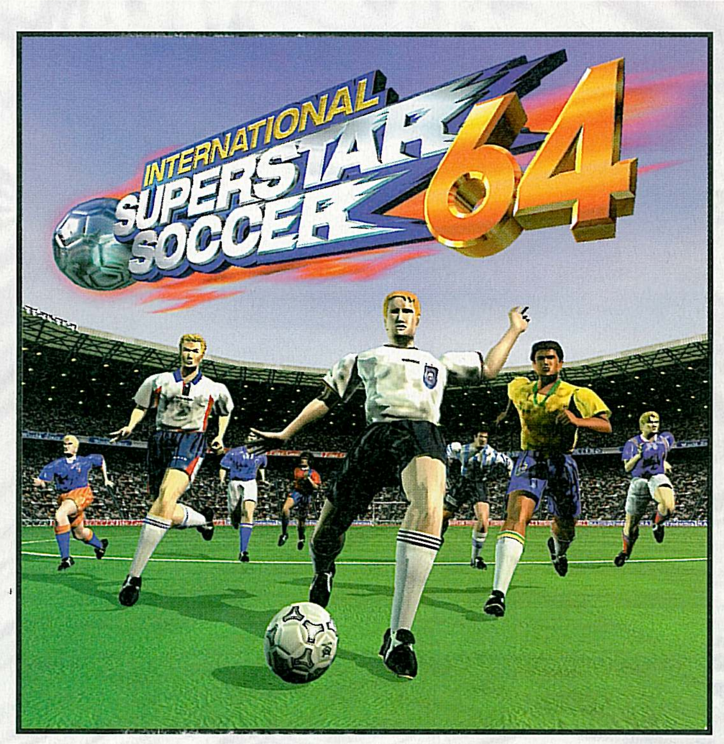




POR R.DREAMER

Esperando que comience el próximo campeonato de liga, con los equipos todavía en periodo de rodaje, nada mejor que disfrutar con las excelencias de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Si algunos de vosotros ya le ha dado un buen repaso a este increíble juegazo, nada mejor que probar los trucos que SUPER JUEGOS os ofrece este mes para la estrella de Konami. MORTAL KOMBAT TRILOGY, también de Nintendo 64, MICROMACHINES V3, KING OF FIGHTERS '95, RAY TRACERS y XEVIOUS 3D/G+ para PlayStation completan la lista de este mes. Prometo que el mes que viene no faltarán trucos para los 32 bits de Sega.

NINTENDO 64





Como puedes comprobar en estas pantallas, con este truco aumentarás de forma increíble la «inteligencia» de los jugadores.









• • ALL STARS Y CABEZONES • •

Todavía permanecemos a la espera de más novedades, pero para hacer boca mientras tanto, hemos conseguido un par de trucos para INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Con el primero podrás convertir a todos los jugadores que aparecen en pantalla en unos seres deformes con la cabeza gigantesca (como **Doc**). En la pantalla de presentación introduce esta secuencia: C (ARRIBA), C (ARRIBA), C (ABAJO), C (ABAJO), C (IZQUIERDA), C (DERECHA), C (IZQUIERDA), C (DERECHA), B, A y entonces mantén apretado Z y pulsa START. Si lo has hecho correctamente, al empezar un partido verás que todos los jugadores tienen un cabezón imponente. Para activar a todos los equipos *All Stars*, cuando te encuentres en la pantalla de presentación pulsa: ARRIBA, L, ARRIBA, L, ABAJO, L, ABAJO, L, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, B, A, mantén apretado Z y pulsa START. Ahora podrás elegir a cualquiera de las selecciones con los jugadores estrella de cada uno de los grupos del mundial.



Ya puedes tener a tu disposición todos los jugadores estrella del juego reunidos en un grupo con varios equipos.

MICROMACHINES V3

PLAYSTATION

• • DE TODO UN POCO • •

Aquí tienes unos cuantos trucos para MICROMACHINES V3. Al introducir tu nombre, si pones CATLIVES, obtendrás 9 vidas en el modo 1 jugador. Si lo haces con GIMMEALL, tendrás acceso a todos los circuitos en la modalidad MULTIPLAYER. Los siguientes códigos tendrás que introducirlos pausando el juego. Pulsando ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, transformará el coche en un objeto. Para conseguir que todos los objetos floten en el aire presiona TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X. El siguiente código hará que los coches manejados por la *CPU* circulen más lentos: CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X. Si quieres doblar la velocidad de tu coche pulsa CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, X, X, X. Por último, con IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO obtendrás una cámara detrás del coche. No está mal, ¿eh?







RAY TRACERS

PLAYSTATION



• • EL SUPER COCHE • •



Para conseguir el Tsumujikaze, uno de los vehículos más potentes, en la última creación de **Taito** para los 32 *bits* de **Sony**, tendrás que poner a prueba tu pericia al volante. Selecciona el coche de tu predilección en el modo *Time Attack* (os aconsejamos el modelo amarillo por su potente aceleración) y escoge como oponente al Tsumujikaze, el más temible de los adversarios. Ahora tienes que demostrar tu habilidad y batirle en esta desesperante modalidad (no te olvides de elegir dificultad *normal* o *hard,* porque en *easy* no podrás conseguirlo). Si has logrado tu objetivo, alzándote con la victoria final, comprobarás que ya puedes seleccionar el Tsumujikaze como coche jugable. Pero no sólo en el modo *Time Attack*, en *Chase* también podrás disfrutar de las ventajas de este pedazo de prototipo. Si terminas esta modalidad con el nuevo vehículo, serás recompensado con un nuevo final.

Con un poco de paciencia y habilidad conseguirás batir al adversario más temible del juego.





MORTAL KOMBAT TRILOGY

NINTENDO 64

• • MENUS OCULTOS • •



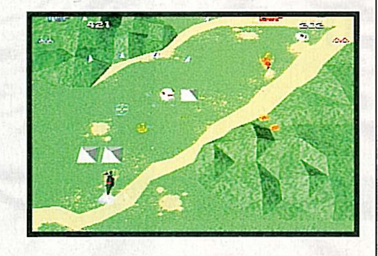
La saga de MORTAL KOMBAT siempre ha contado con algún menú secreto para ofrecer una serie de jugosas ventajas al jugador. MKT para *Nintendo 64* no podía ser una excepción. Para activar el primer menú, en la pantalla inicial donde nos cuentan la historia de MK pulsa C (ABAJO), B y A. Escucharás una carcajada. Acude al menú de opciones con ARRIBA + START y verás un icono con una interrogante azul. Entra en él y descubrirás que puedes activar a Khameleon y Smoke como personajes seleccionables, elegir nivel y combate sangriento. Hay un menú más. Otra vez en la pantalla inicial, pulsa C (ARRIBA), C (DERECHA), C (ABAJO), A, B, B, B, A y A. Ve a opciones y entra en la interrogante roja. Encontrarás una opción de *Free Play* (créditos infinitos) y que puedes activar y desactivar el tiempo para ejecutar un *fatality*, entre otras cosas interesantes.

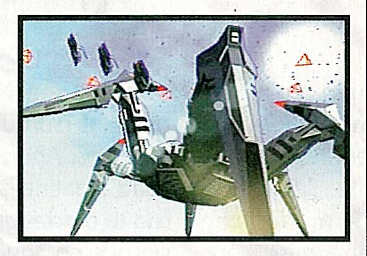
XEVIOUS 3D/G+

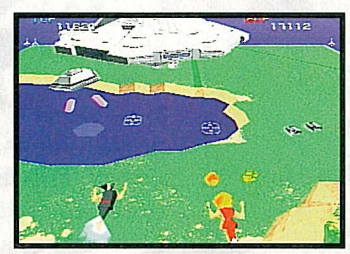
PLAYSTATION

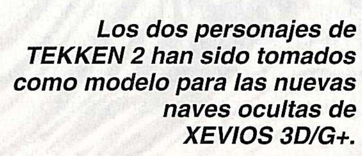
• • NUEVAS NAVES • •

Para jugar con Heihachi o Paul, los personajes de TEKKEN 2, en vez de con el típico Solvalou (la nave del juego), bastará con que hagas lo siguiente. Deja pulsado en la pantalla de *Game Start* IZQUIERDA, CIRCULO, X y START con el primer mando, y tu nave se convertirá en Heihachi. Con DERECHA, CIRCULO, X y START con el segundo *control pad*, podrás elegir a Paul. Recuerda que tendrás que mantener pulsados los botones hasta que el Solvalou se haya transformado en uno de los dos personajes.









Los dos personajes de TEKKEN 2 han sido tomados como modelo para las nuevas naves ocultas de XEVIOS 3D/G+.

KING OF FIGHTERS '95

PLAYSTATION

• • JEFES FINALES • •





Rugal Bernstein y Saishu Kusanagi, las dos bestias de KOF '95 han dejado de ser un problema. Si no puedes con ellos únete a ellos, y utiliza este truco para poder seleccionarlos. En ***PlayStation*** se realiza de la siguiente manera: elige *Single Mode* o *Team Mode*, y en la pantalla de selección de personajes mantén pulsado START y presiona ARRIBA + CIRCULO, DERECHA + CUADRADO, IZQUIERDA + X, ABAJO + TRIANGULO. Si has ejecutado los movimientos correctamente, los dos jefees finales del juego aparecerán como personajes seleccionables. También es posible elegir, en *Team Select*, al mismo personaje. Para conseguirlo, en la pantalla de selección de personaje, mantén apretado START y pulsa ARRIBA + CIRCULO, ABAJO + TRIANGULO, IZQUIERDA + X, DERECHA + CUADRADO y ARRIBA + CIRCULO. Escucharás un sonido y ya podrás seleccionar al mismo personaje para los tres integrantes de tu equipo.

GANADORES CONCURSO CHIP & CHIP

Los afortunados ganadores de una mascota virtual Chip & Chip han sido:

Paula Martín Martín (MADRID)
Antonio García Rodríguez (ALMERIA)
Vanessa González Gamero (TOLEDO)
Olga Medina San Martín (BARCELONA)
Daniel Molina López (GRANADA)
Jacinto Sánchez González (BARCELONA)
Lourdes Carmen Pastor Salmerón (ALMERIA)
Joan Martínez López (BARCELONA)
Mª del Carmen García Blanco (VIZCAYA)
Susana Ruiz Giménez (MADRID)
Juan Pedro Sánchez Mateo (CASTELLON)
Alfonso Sánchez Cabo (VALENCIA)
Julio Iglesias Gómez (AVILA)
Pedro Vigara Calderón (CORDOBA)
Jaime Rego Alonso (ASTURIAS)
Mª José Cuerda Rojas (ALBACETE)
Isabel Mª González López (SEVILLA)
Juan Manuel Aguilar (CADIZ)
Raúl Claros Ruiz (MALAGA)
José Alberto Mondragón García (BARCELONA)
Aridane Lorenzo Alonso (LAS PALMAS DE G. C.)
Albert Lladanosa Sisteré (LERIDA)
José Navarro Pardo (VALENCIA)
Iván Marchena Galán (CACERES)
David Martínez Ruiz (JAEN)
Alejandro Pérez Lois (PONTEVEDRA)
Alberto Aranda Ruiz (MADRID)
Paula de la Asunción Martínez (VALENCIA)
María Gómez Romero (HUELVA)
Javier Villoldo Jareño (CIUDAD REAL)
Angel Calderero Barrera (SALAMANCA)
Alejandro Bermúdez Cortés (MURCIA)
Carlos Javier Bernardo Faus (LEON)
Francisco Navarro Morote (ALICANTE)
Alberto Villamor Ros (LA CORUÑA)
Ramón Conde-Corbal Varela (ORENSE)
Kenny Alonso Múñoz (GERONA)
Jacinto Martín Martínez (MADRID)
Alejandro Cuenca Canalejo (BALEARES)
Daniel López Menéndez (ASTURIAS)
Antoni Fomatger del Fresno (GERONA)
Alejandro Martín del Bosque (MADRID)
Edu Castells Gallart (BARCELONA)
Eva Elena Hinojar Galuache (GUADALAJARA)
Marta Molino Cuadrado (NAVARRA)
Cristian Capellán Carmés (BURGOS)
Oscar Fernández Otero (VIZCAYA)
Juan Carlos Hernández San Martín (AVILA)
Avelino Collar Salazar (CANTABRIA)
Alfonso Suárez Valdés (VALLADOLID)
Sergio Gracia Martínez (MURCIA)
Bibiano Aleu Catalán (TARRAGONA)
Néstor Iriondo Hilario (GUIPUZCOA)
David Acero Arroyo (BARCELONA)
Carlos Paniagua Bardeli (GUIPUZCOA)
José Manuel López Ortega (GRANADA)
José Manuel Ojeda Alarcón (MALAGA)
Elena María González Cuervo (BADAJOZ)
José Manuel Domínguez Ramos (ALAVA)
Diego Manuel Márquez Gómez (ALMERIA)
Cristina Pérez Quintanilla (CANTABRIA)
Mª de Pilar Martínez Martínez (PONTEVEDRA)
Rubén Colino García (VALLADOLID)
Ramón Mínguez Blasco (CASTELLON)
Diego Muñoz Provencio (TERUEL)
José Miguel Ante Bono (VALENCIA)
Miguel Angel Romero Lorite (JAEN)
Aleix Volart Moliner (BARCELONA)
Andrés Martínez Molina (ZARAGOZA)
Jorge Hernández González (CACERES)
Luisa Gravalos Cia (HUESCA)
David González Hernández (BADAJOZ)
Juan Miguel Toledo Tejera (CADIZ)
Héctor Manuel López López (LEON)
Daniel Fernández Carrodeguas (LA CORUÑA)
Mª Carmen Hombrados Sánchez (MADRID)
Jacobo Pardo Seco (LA CORUÑA)
Marc Costa Luque (SEVILLA)
Carmelo Martínez Martínez (LA RIOJA)
Tania Núñez Izquierdo (CACERES)
Juan Carlos Calderero Gómez (GUIPUZCOA)
Antonio Francisco Guerra Amaro (ORENSE)
Magdalena García Román (BALEARES)
Víctor Manuel Prieto Antón (ALICANTE)
Santiago Giner Cholvi (TARRAGONA)
Sergio Poyo Castaño (NAVARRA)
Carlos Picazo Cabañero (ALBACETE)
Iván Miró Hernando (LERIDA)
Antoni Puig i Medina (GERONA)
Ezequiel Fernando (SALAMANCA)
David Estelles Palomino (BARCELONA)
Sergio Verdejo Alonso (ALAVA)
José Ramón Almagro Clemente (MURCIA)
Juan Antonio Navarro Roda (VALENCIA)
Mª Fernández Sánchez (HUESCA)
Rodrigo de la Hera Solar (SORIA)
Julia Pardo del Monte (LEON)
Mª José Fandiño Pérez (MADRID)
Francisco Sanz del Río (VALENCIA)
Pedro Silvestre Cuerda (PONTEVEDRA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 3576





MATARO LINE S.L.

ENVIAMOS Y DISTRIBUIMOS A TODA ESPAÑA.

IMPORTADOR DIRECTO !!!!!

TIENDA EN MATARO Y BARCELONA LLAMA Y PREGUNTA

MATARO (BCN) : TEL 93 757 81 82 FAX 757 86 64

BARCELONA : TEL 93 441 59 08 FAX 93 442 04 29



DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º
28013 MADRID
Tels:91-5232087
908421662

IMPORTADORES: JAPON-USA-EUROPA

PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD CARTUCHO - PC - ENGINE DUO R.

DISTRIBUIMOS A TIENDAS - COMPRA VENTA CAMBIO EN JUEGOS DE 2º MANO 32 Y 64 BITS Y CHIPS MULTISISTEMA

NOVEDADES Septiembre

NEO GEO CD	SATURN	PLAYSTATION	NINTENDO 64
KING OF FIGHTERS 97	SAMURAI IV	BIOHAZARD CUT	MISSION IMPOSIBLE
REAL BOUT RPG	DEAR OR ALIVE	FRONT MISSION 2	BOMBERMAN 64
SUPER TAG BATTEL	PANZER AZEL RPG	TEKKEN III	TOP GEAR RALLY

ENVIOS A TODA ESPAÑA



C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

967-507 269

¡¡¡ AVISO IMPORTANTE !!!
Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor... NO NOS LLAMES



CASTLEVANIA
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DRAGONS HEART
EXCALIBUR
EXHUNED
LOST VIKINGS 2
FORMULA 1
MECH WARRIOR
MICROMACHINES V3
INDEPENDENCE DAY
ISS PRO
OVERBLOOD
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
REBELT ASSAULT II
SUPER PUZZLE FIGHTER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
THE CROWN
TOMB RAIDER
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT 2



AMOK
BUG TWO
DIE HARD ARCADE
DRAGONS HEART
FIFA 97
FIGHTER MEGAMIX
JUNGLA DE CRISTAL
LOST VIKINGS 2
MANX TT
MASS DESTRUCTION
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SUPER PUZZLE FIGHTER
SONIC 3D
SOVIET STRIKE
VIRTUAL POOL
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHIDEN URA



CRUIS'N USA
DOOM 64
FIFA 64
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT
GOLD
MARIO 64
MARIO KART
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER
WAR WOODS

ACCESORIOS:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY'S FUN PACK
KIRBY'S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S.S.S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envies dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

OFERTAS

ACTUA SOCCER - PSX
AIR COMBAT - PSX
CASPER - PSX S.S.
DARK STALKER - PSX
DINO DINI SOCCER - MD
EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S.
FIGHTING VIPPERS - S.S.
HI - OCTANE - SS
KILLER INSTINC - SN
MEGA SWIV - MD
NBA GIVE'N GO - S.N.
RAYMAN - PSX
RIDGE RACER - PSX
SEGA RALLEY - S.S.
SKELETON WARRIORS - S.S.
STAR GLADIATOR - PSX
STREET FIGHTER ALPHA - S.S
TEKKEN - PSX
TOSHIN DEN - PSX
ULTIMATE M. K. 3 - MD
VIRTUA FIGHTERS 2 - S.S.
VIRTUA FIGHTER KIDS - S.S.
WIPE OUT - PSX
WORLD WIDE SOCCER - S.S.









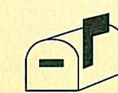
IMPORTACION
SONIC JAM
BIOHAZARD
KING OF FIGHTERS 97
FATAL FURY RBS
ROCKMAN X4
MACROSS
ALBERT ODISSEY

PAL
IS SOCCER PRO 64
STARFOX 64
IMPORTACION
DARK RIFT
KIRBY'S AIR RIDE
TOP GEAR RALLY
GOLDEN EYE
GAMBARE GOEMON

PAL
FORMULA 1 97
DISCWORLD II
IMPORTACION
FRONT MISSION ALT.
ROCKMAN X4
MARVEL SUPERHEROES
METAL SLVG
GUN BULLET
FF7 USA
OGRE BATTLE USA
MAGIC USA
CLOCK TOWER USA

PLAYSTATION
DRAGON BALL GT
TIME CRISIS

FIGURAS NUEVAS Y ANTIGUAS DE STAR WARS.
ULTIMAS NOVEDADES EN IMPORTACION



DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID Y
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MARID



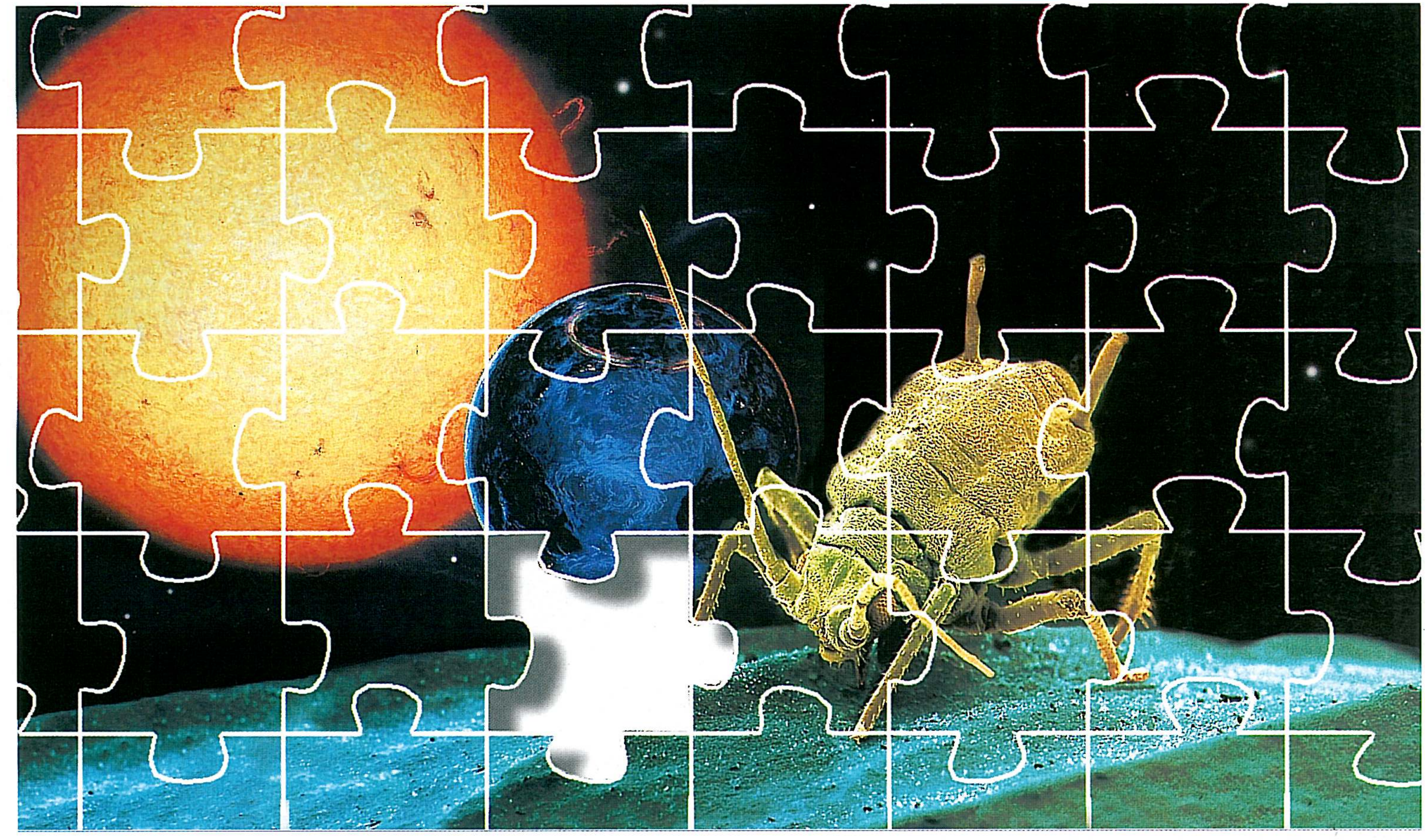
PEDIDOS
CHOLLO 1: 523 23 93
CHOLLO 2: 549 78 25
U.P.S. ENTREGA EN 24 HOR

TENEMOS UN AMPLIO SURTIDO DE JUEGOS DE 2ª MANO, CON GRANDES OFERTAS EN: MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE. LIQUIDACIÓN 3DO, CAMBIO EN TIENDA DE JUEGOS DE SATURN Y PSX.

¡¡¡ MERCHANDISING JAPONES !!!
MUÑECOS FINAL FANTASY VII, TEKKEN, VIRTUA FIGHTER, STREET FIGHTER, MEGAMAN, TOBAL Y MUCHOS MÁS; POSTERS Y RELOJES



SÓLO LA CIENCIA TIENE LA PIEZA QUE FALTA



Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo CONOCER apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. CONOCER aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en CONOCER.



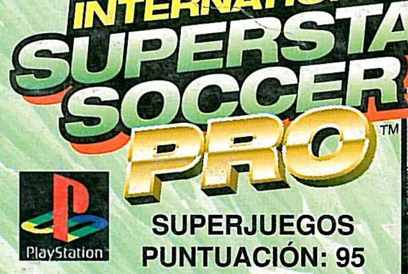
NÚMERO DE SEPTIEMBRE YA A LA VENTA

necesitas **conocer** el mundo en que vives para vivir mejor

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta

DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA MANO DE





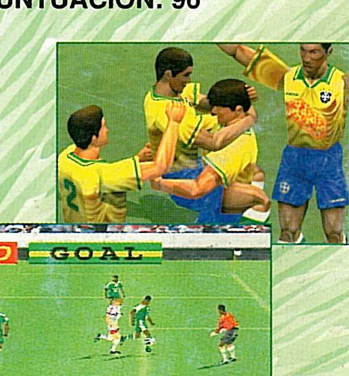
SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95







SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96





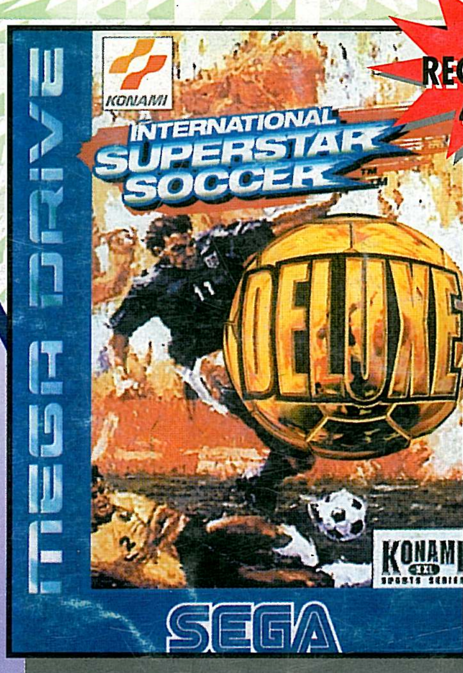




"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



ACCIÓN Y RITMO
TREPIDANTE.
INCLUYE GAFAS
EN 3 DIMENSIONES





DESCUBRE LA MAGIA
DEL MEJOR BATTLE
RPG JAMÁS CREADO
PARA PLAYSTATION

UN VERTIGINOSO
DESCENSO A
LOS INFIERNOS
EN BUSCA DEL
TESORO MÁS
LEGENDARIO





LA CARRERA
FUTURISTA MÁS
ESPERADA DEL
MOMENTO QUE
TRIUNFÓ EN
LOS SALONES
RECREATIVOS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35

 © ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

 © ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.